●平成11年9月1日発行(毎月1回1日発行) ●第1巻 第3号 通巻3号

コースガイド付録第2弾 マリオゴルフ64

Monthly ファミ通64+(プラス) [1999.09 7/21発売号]

ファミ通64(ロクヨン)+(プラス)

1999.09
42ページ付録付き特別定価 550円

任天堂全面協力

特集 DOLPHINのゲームはこうなる!
& 64DDのネットワーク構想をキャッチ!!

新作ゲーム徹底紹介
スーパーロボット大戦64
実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー2
ファイアーエムブレム トラキア776
スター・ウォーズ エピソード1 レーサー

徹底解析
オウガバトル64 Person of Lordly Caliber
電車でGO! 64

朝から晩まで ゲームざんまい!? 夏休みゲーム絵日記

新作情報
ゲームボーイ ドラゴンクエストI・II
ポケットモンスター金・銀

GameWave
毎週水曜深夜
TV東京/大阪/
愛知で絶賛放映中

64DDもDOLPHINもドンと来い!

©SUSUMU MATSUSHITA COMPANY ©1996, 1999 Nintendo ©1999 INTELLIGENT SYSTEMS ©1999 Nintendo ©1999 QUEST Illustration by 加藤俊章 ©1995, 1996, 1998 Nintendo / Creatures / GAME FREAK ©HAL Laboratory, inc. ©1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ©1996 JFA ©葦プロダクション ©サンライズ・NTV ©創通エージェンシー・サンライズ ©ダイナミック企画 ©東映 ©光プロダクション
©光プロ/アミューズビデオ/PLEX/アトランティス ©BANPRESTO 1999 ©1999 MONEGI ©Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Used under authorization. ©TAITO CORP. 1996, 1999 ALL RIGHTS RESERVED. ©1999 エニックス

Nintendo
NINTENDO64
—輝きを知る者の叡智は冷たく、
暗闇を知る者の教えは眩しい。—
「オウガバトルサーガ」第六章、パラティヌスの嘆きより
壮大なドラマは、いま再びその幕を開けた。オウガバトルサーガ第六章『オウガバトル64』。
リアリティな世界観の創造のために、3Dマップによるゲームフィールドを実現。
「リアルタイム・システム」を採用したゲーム内での時間の経過は、視覚的にもその緊張感を高めます。
また、陣形配置した複数のユニットを一元管理するシステム「レギオン」が、迫力あふれる部隊同士のバトルを可能にしました。
シミュレーションRPG
●一人用 ●バッテリーバックアップ機能付
7月14日(水)発売
希望小売価格 7,800円(税別)
企画・開発 (株)クエスト
N と NINTENDO64 は任天堂の商標です。 オウガバトルはクエストの商標です。
©1999 Nintendo ©1999 QUEST イラストレーション／加藤俊章

NINTENDO 64®
任天堂株式会社　本社　〒605-8660　京都市東山区福稲上高松町 60 番地　インターネットのホームページ「http://www.nintendo.co.jp.」

TAITO
画面が超きれい!
運転席から見える景色がリアル。
まるで本物の電車を
運転しているような気分だ!
なれないうちは「練習コース」!
持ち時間が999秒もある「練習コース」。
999秒あれば、はじめて運転する人でも
安心して運転できる。
マイクにむかって声をだせ!
「出発進行!」などマイクを使って
声をだせば、ボーナスがゲットできる!
専用コントローラも発売!
「電車でGO!64」専用のコントローラも発売。
これさえあれば、ますます運転士気分!
電車でGO!64コントローラ
¥5,800(税別)
路線と車両が大幅増加
アーケードで人気の
「3000番台」の路線も加わって
7路線、16区間が運転可能。
東北路線
関西路線
北陸路線
関東路線
E3系こまち
701系
701系5000番台
201系
207系
221系
223系1000番台
秋田新幹線
奥羽本線
田沢湖線
東海道線
HK100系
485系3000番台
485系
681系はくたか
209系
205系
ほくほく線
京浜東北線
山手線
電車でGO!64
1999.7.30発売予定 ¥6,800(税別)
電車でGO!64(NINTENDO64VRS[音声認識システム]付き)¥9,800(税別)
タイトーホームページ http://www.taito.co.jp/
※音声認識システムには「NINTENDO64専用マイク」が必要です。「専用コントローラ」は別売です。「専用コントローラ」「専用マイク」を使わなくてもプレイすることは可能です。
©TAITO CORP.1996,1999
NINTENDO64

電
GO
N
64

NINTENDO64
きみの頭脳に逆襲する。
あの名作が3Dになって
LODE RUNNER 3-D
ロードランナー3-D
BANPRESTO
走って、落として、取り戻せ!
LODE RUNNER 3-D
ロードランナー3-D
7月30日発売予定
アクションパズルゲーム
予価6,800円(税別)/1人プレイ
・80年代の名作ここに復活!
・3Dを駆使し、様々なパズル要素を加え、君の頭脳を直撃!
・ステージは100ステージ+隠しステージとボリューム満点!
・3Dステレオサウンドで臨場感倍増!
・視点変更により、さらにダイナミックに演出!
©1983 DOUGLAS E.SMITH ALLRIGHTS RESERVED
©1999 BIG BANG SOFTWARE
©BANPRESTO 1999
"LODE RUNNER" IS A TRADEMARK OF DOUGLAS E.SMITH AND LICENSED THROUGH T&E SOFT,INC.
BANPRESTO
株式会社バンプレスト
千葉県松戸市松戸1230-1 〒271-0092
※バンプレストはバンダイグループの一社です。
●価格はメーカー希望小売価格です。
●全国の有名デパート、スーパーでお求めください。
●表示価格は、全て税別となっております。
●写真、イラストと商品は多少異なることがあります。
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です
バンプレストグループ テレフォンサービス
バンプレストのゲームに関するお問い合わせはこちらに!
受付・10:00~16:00 月~金(土・日・祭日を除く)
03-3847-6320
電話番号はよく確かめてネ!
☆バンプレストホームページアドレス☆ http://www.banpresto.co.jp/

CONTENTS

ファミ通64+

アスキー
1999年7月21日発売
特別定価 550円（税込み）

©ASCII 1999

■特報■
ネットワーク機能を使った64DDの可能性！…20
64DDとネットワーク。エンターネットの全容に迫る

■夏休み特集■
夏休みゲーム絵日記 ……………………………110
ポケットに勉強道具をつめこんで、今日も冒険に出かけよう！

■特集■
DOLPHIN ……………………………………8
任天堂が21世紀に目指す次世代ゲーム機の姿・ソフトウェア編

■最新ゲーム徹底紹介■
スーパーロボット大戦64 ……………………………24
あの名作がついにN64に登場！
実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー2 ………28
本物のサッカーよりもおもしろい!?
ロードランナー3D ……………………………………32
あのロードランナーが3Dになってカムバック！

■COMING UP NEXT ……………………………36
シャドウゲイト64/シャドウゲイト リターン/爆裂無敵バンガイオー/カスタムロボ/ドラゴンクエストI・II/ポケモン金・銀/マリオゴルフGB……ほか

■N64ゲーム徹底解析■
オウガバトル64 Person of Lordly Caliber ……………60
マリオゴルフ64 ……………………………………74
スター・ウォーズ エピソード1 レーサー ………………84
バイオレンスキラー～TUROK NEW GENERATION ………90
電車でGO!64 ……………………………………98

■NPゲーム徹底解析■
ファイアーエムブレム トラキア776 ……………………116

■GBゲーム徹底解析■
スパイ アンド スパイ ……………………………120

■MONTHLY SOFT FILE 6月11日～7月21日の間に発売された全ソフトを紹介 …150

■ニンテンドウパワープレイングマニュアル NPのすべてがここに！ ……………54

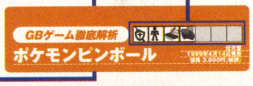
●HOBBY ENGINE ターンAガンダム/RC de Go!Go!/駄菓子のヒミツ ……102
●21世紀のおもちゃ ……106
●ステーショナリー・ショーケース ……108
●プロダクトP ……124
●新連載 巨人のドシン1 ……126
●ポケモン☆シェルター ……128
●パワスポ ……132
●トライフォースタイムス ……134
●新連載 WIZでござるよニンともカンとも ……136
●64++ スターフォックス64 ……138
●GB++ ゲームボーイウォーズ2 ……142
●読者ページ ……146
●ゲームのハテナ ……148
●読者プレゼント ……149

■別冊付録■
マリオゴルフ64 コースガイドブック② ヘイホーデザートとヨッシーアイランドを攻略

PRESENT see P.149
このマークは読者プレゼントのマークです。応募方法はプレゼントのページにあります。

アイコンの見方

ゲーム徹底解析のページをはじめとして、この本で共通して使用しているアイコンの説明をまとめました。



※本誌に掲載した商品の価格は、とくに断わりのないかぎりすべて税別です。

P20

P24

P28

P32

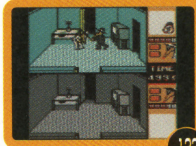
P60

P84

P98

P110

P116


P122

ファミ通64+9月号
COVER
キャラクターデザイン／松下進
イラストレーション製作／前田裕幸
(SUSUMU MATSUSHITA COMPANY)
エアブラシ／川崎秀紀
(SUSUMU MATSUSHITA COMPANY)
デザイン／村田順一

発行所　株式会社アスキー
〒151-8024　東京都渋谷区代々木4-33-10
●03-5353-8111（大代表）
発行/株式会社アスキー

©アスキー1999　本誌記事の無断転載を禁じます。

Nintendo powered by ファミ通

GAME INDEX

●NINTENDO64

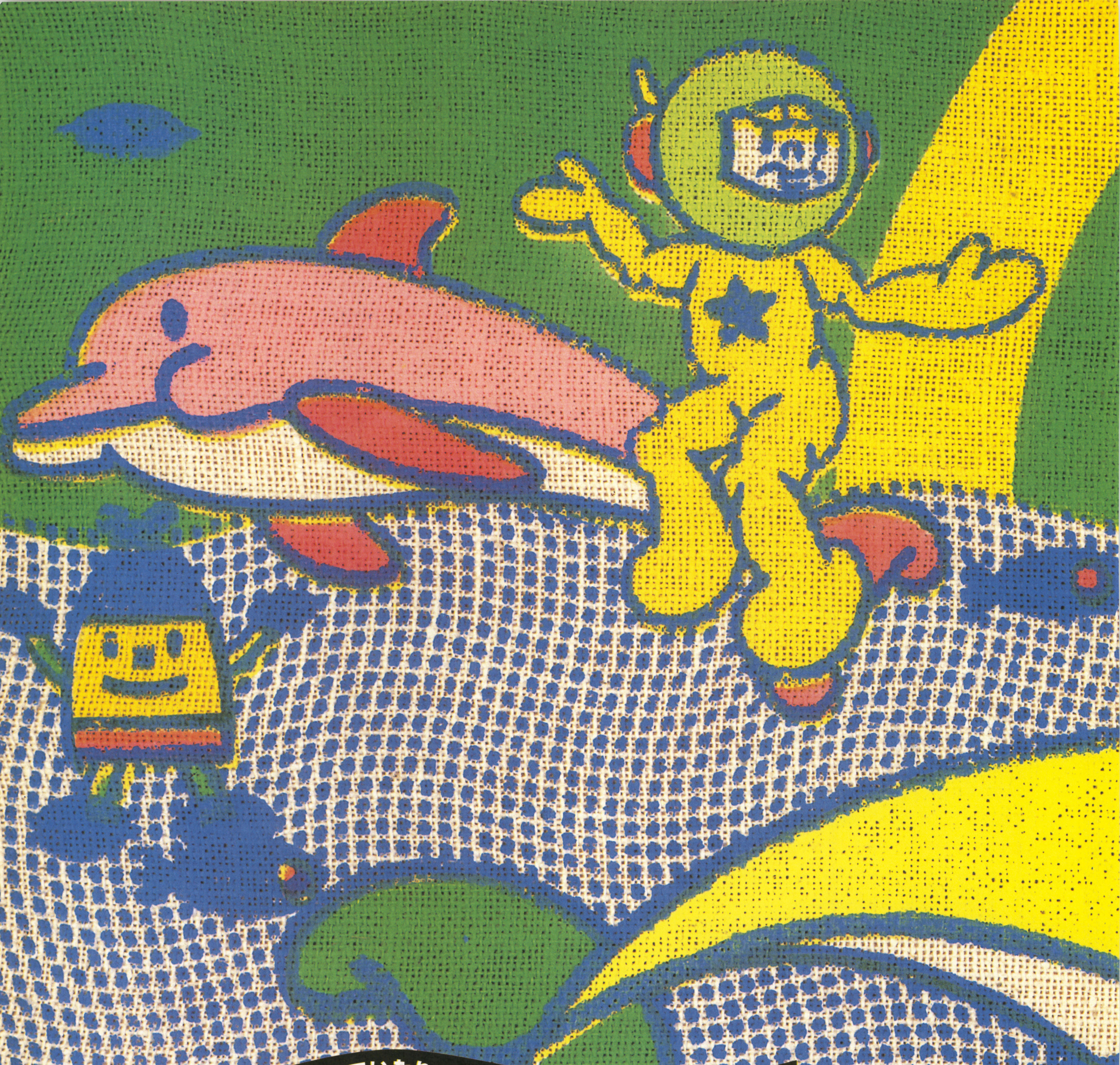
エルテイルモンスターズ	151
オウガバトル64 Person of Lordly Caliber	60,152
On & Off Racing	50
カービィ64	53
カスタムロボ	41
巨人のドシン1	126
実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー2	28
実況パワフルプロ野球6	132
シャドウゲイト64	38
新世紀エヴァンゲリオン	151
スーパーマリオRPG2	53
スーパーロボット大戦64	24
スター・ウォーズ エピソード1／レーサー	84,153
スターフォックス64	139
ゼルダの伝説 時のオカリナ	134
電車でGO!64	98
ドンキーコング64	53
バイオレンスキラー	90
爆ボンバーマン2	48
爆裂無敵バンガイオー	40
ビーストウォーズメタルス64	46
PDウルトラマンバトルコレクション	152
マリオゴルフ64	74、付録
ロードランナー3D	32

●GAME BOY

アザーライフアザードリームスGB	51
あにまるぶりーだー3	154
ウィザードリィ エンパイア	48
川のぬし釣り4	156
きせかえ物語	49
ゲームボーイウォーズ2	142
ゲームボーイドラゴンクエストⅠ・Ⅱ	42、44
ゴルフ王	157
Jリーグ エキサイトステージGB	50
□いアタマを○くする 社会バトル編	156
次世代ベーゴマバトル ベイブレード	47
シャドウゲイト リターン	39
スーパーロボット大戦リンクバトラー	27
スパイ アンド スパイ	120
ハイパーオリンピックシリーズ トラック&フィールド	155
バックギャモン	51
ハムスター倶楽部	52
ハローキティのビーズ工房	157
～ぷよぷよ外伝～ぷよウォーズ	49
プロ麻雀「兵」GB	155
ポケット花札	153
ポケットファミリーGB2	46
ポケットモンスター	128
ポケットモンスター金・銀	43
マリオゴルフGB	45
メダロット2	47
ワールドサッカーGB2	154

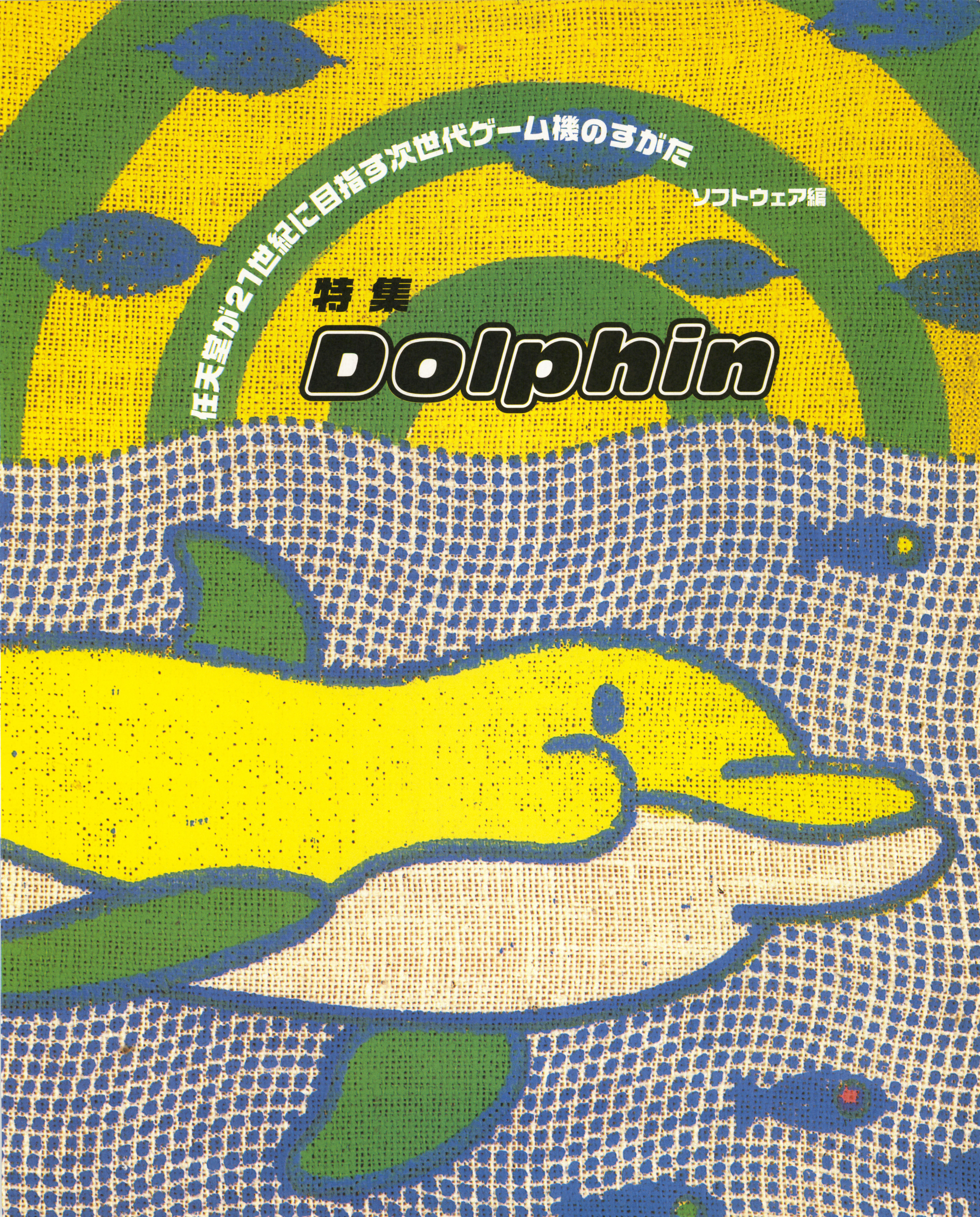
●NINTENDO POWER

Wizardly Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ	136
コラムス	52
はじまりの森	158
ファイアーエムブレム トラキア776	116
カービィのきらきらきっず	159
すってはっくん	159
POWER倉庫番	158



パソコンより凄いCPUを使っていたり、DVDでソフトが供給されたり。
なんだかマシンの性能はとてつもなく高そうな『ドルフィン』。
でも、いったい何ができるのさ？　どんなゲームで遊べるっていうの？
今月は『ドルフィン』で実現するであろうソフトウェアに注目！
ちょっと辛口な意見もまじえながら、アレコレ考えてみたよ。

特集
Dolphin
任天堂が21世紀に目指す次世代ゲーム機のすがた
ソフトウェア編



メディアの変遷とソフトウェア進化のカンケイ

長尾 剛

任天堂のゲーム機が、“ようやく”と言うべきか“ついに”と言うべきか、ROMカートリッジから決別するという。そして今日もっともポピュラーなCD-ROMをスッ飛ばして、***DVD***を採用するという。

もっともDVDは、まだ広く普及していないとは言え、技術的には完成している。だから任天堂のこの選択をして“先駆的だ”とはじつは評せられない。

そもそも任天堂はこれまでも、先駆的な技術を早々に製品に乗せる、というような“技術屋根性”的なビジネス戦略は決して取らなかった。

安心度とコストパフォーマンス

――ユーザーは先端のテクノロジーを求めない

我々一般のユーザーが求める製品とは、どんなものか。それは“見たこともないような新しい技術”よりも“十分に完成している技術＝使い易くて安価な技術”によって作られたものである。言い換えるなら、安心度とコストパフォーマンスの優秀さこそが一般市場にもっとも求められるわけで、ことさら新しいテクノロジーをありがたがるのは、一部のマニアに過ぎない。任天堂というメーカーは、そうした市場の本質をじつによく把握しているところなのだ。

つまり、である。“任天堂がDVDに移行することを先駆的とは評せられない”と先に述べたのは、あくまでも肯定的な意味、誉め言葉として、である。そうした、きわめて現実的な市場認識を持つ任天堂が選んだDVDというソフト供給メディアに対して、ROMカートリッジに比べて“新しいがゆえのマイナス部分” がきっとあるのでは……と心配することは、いまはとくにないだろう。

すなわち“ROMカートリッジからDVDへ”という今回の状況は、ことさらマイナス面を探し四の五の論ずることはあまり意味がない。現時点では“これで我々のゲームライフがよりおもしろくなる可能性が出てきたのだ”と、素直に歓迎してよい。もっとも“間違いなくおもしろくなる”かどうかはわからない。

では、一言で言って“DVDという器”は、従来のROMカートリッジ、あるいはCD-ROMに比べて、どんな長所を持ち得るのだろうか。

メーカーサイドの見解はともかく一般ユーザーにとってのDVDの長所とは、しごく単純な話で“ゲームの容量が圧倒的に増える”ことである。なにしろDVDの容量は、CD-ROMの数倍以上なのだ。

だが、ここから熟考せねばならない。

“ゲームの容量が増える、増やせる”という素地が提供されたとき、その“増える部分、増やせる部分”は具体的にはどのように生かされるべきだろう。我々一般ユーザーにとって、どのような“増やされ方”がもっとも楽しいことなのだろう。

ユーザーから見たゲームのあり方

――“ゲームを遊ぶ”とはどういうことか

我々ゲームユーザーの“立場”は、じつは3つある。ひとつは、ゲームを操作し、ゲーム世界のさまざまな仕掛けを解いて楽しんでいく“プレイヤー（遊び手）”としての立場。そしてつぎには、単にゲームの仕掛けを解いていくだけではなく、自ら創意工夫して、ゲームを素材に、さまざまな自分なりの作品を作っていく“クリエイター（創り手）”としての立場。

前者は、言うまでもなくごく当たり前のユーザーの立場である。一方後者は、たとえば『マリオペイント』に、また64DD対応の『***マリオアーティスト***』シリーズに接しているときの、我々の立場である。

そして3つめは、“オーディエンス（観客）”という立場である。

いわゆる最近よく見る“大作RPG” の類は、我々ユーザーに、この第3の立場であることを強要する。我々はこの類のゲームに接しているとき、キャラクターの戦闘を繰り返し、レベルを上げることで、さも自らが “プレイヤー” であるかのように錯覚する。が、そんな作業はきわめて機械的・事務的で、とて

DVD

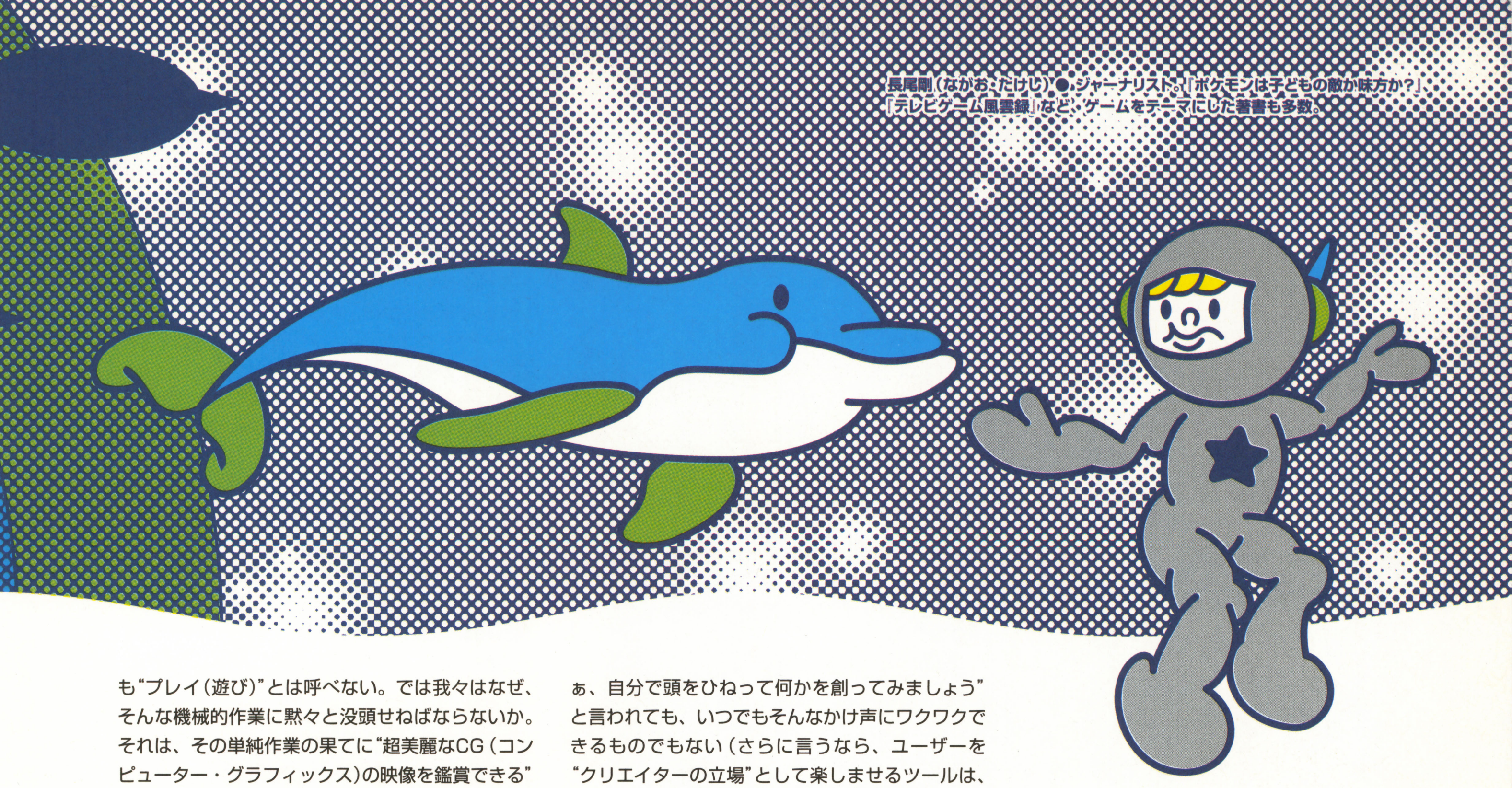
デジタル・ビデオ・ディスクの略。CDと比べて遥かに多くのデータを記録でき、音声だけでなく動画の再生も可能。ビデオに変わる次世代メディアとして注目されている。ドルフィンでは書き込みもできるDVDが搭載されるとの噂もあるが、現状では2種類の方式が試されている段階であり、仕様が統一されるまでには時間がかかりそう。

特集 **Dolphin**

マリオアーティスト

64DD対応ソフトの第1弾としてラインアップされているツール。『タレントメーカー』、『ピクチャーメーカー』、『ポリゴンメーカー』の3本で構成され、ユーザーが自由にキャラクターやグラフィックを作成することができる。簡単な操作でアニメーションなどが楽しめ、遊びながら、ゲームをクリエイトする感覚がしっかり味わえるソフト。

© 1997 Nintendo



長尾剛（ながお・たけし）●ジャーナリスト。『ポケモンは子どもの敵か味方か？』『テレビゲーム風雲録』など、ゲームをテーマにした著書も多数。

も“プレイ（遊び）”とは呼べない。では我々はなぜ、そんな機械的作業に黙々と没頭せねばならないか。それは、その単純作業の果てに“超美麗なCG（コンピューター・グラフィックス）の映像を鑑賞できる”という“ご褒美”が待っているからである。つまり、この類のゲームで我々は、何ら積極的な遊びをしていない、させてもらっていない。ただCG映像の観客の立場であり、その立場でいるために“キャラクターのレベル上げという単純労働作業員”の立場に甘んじているに過ぎない。

ここで筆者としては、ドルフィンユーザーが、こうした単純労働作業員にならねばならないのだとしたら、ご免こうむりたい。“ドルフィンによってこんな素晴らしい映像が実現しました。さぁ観てください。ただし、そのためにはキャラクターのレベル上げを黙々とやり続けてくださいね”などと言われた日には、とてもコントローラーに触れる気にならない。ゲームとはやはり“プレイする”ものである。

もっとも、この心配はおそらく杞憂であろう。任天堂がこれまで送り出したゲーム作品は、つねにユーザーの積極的な遊びをうながすものだったのであり、我々に決して“観客＝単純作業労働者”になることを強制しなかった。この点、くどくどしい説明をするより『***ゼルダの伝説・時のオカリナ***』を思い出してもらえれば、納得いただけるのではなかろうか。

プレイヤーの立場を満喫したい
──ユーザーに創造性を強いてはいけない

では、我々はドルフィンのコントローラーを握ったとき“クリエイター”になるのであろうか。これはこれで、確かに楽しいはずである。しかし正直我々は、そうそういつでもクリエイターであることを望みはしない。創意工夫とは、じつは大変なエネルギーの要ることで、ゲームというものに“余暇の気軽な骨休め”や“ふだんの疲れを癒す休日の楽しみ”としての意義を多く求める一般ユーザーは、“さぁ、自分で頭をひねって何かを創ってみましょう”と言われても、いつでもそんなかけ声にワクワクできるものでもない（さらに言うなら、ユーザーを“クリエイターの立場”として楽しませるツールは、ドルフィンより***64DD***のほうではないか）。

やはり、ドルフィンは我々を“プレイヤーの立場”として楽しませてくれるツールであってほしい。そして、その楽しさをより大きくするための器としてのDVDであってほしい。

とは言え、ここで“楽しさを大きくする”という言葉の意味を“ゲームクリアーまでの時間を長くする”と、ストレートに解釈されるのは困りものである。ゲームのプレイ時間は長いほど喜ばしい、などというのは、一部のヒマなゲームマニアだけの発想である。一般のゲームファンにとって許容できる“クリアーまでの所用時間”は、おそらく『ゼルダの伝説・時のオカリナ』ぐらいがギリギリのところだと思う。“DVDになったから、『ドルフィン版ゼルダ』はプレイ時間が大幅に増えました”などと宣伝されても、それをありがたがる人は多くあるまい。

楽しさを増幅する器としてのDVD
──“長ければ良い”というものじゃあないんだ

結局、“DVDという大きな器を生かした素敵なゲーム”とは、ただ“CGの美麗さだけを求めたもの”でもなく、ただ“クリアーまでの時間がやたら長くなるもの”でもない。絵画の価値が“使われた絵の具の数”で左右されるものでないことは言うまでもない。優れた映画は、わずか2時間で人生の素晴らしさを教えてくれる。老若男女誰もが楽しめる不朽の名作文学『坊っちゃん』は、原稿用紙にしてわずか230枚程度の分量でしかない。

ドルフィンによって、DVDによって、ゲームが“より素晴らしい娯楽”となるためには、作り手と受け手（我々）の双方が、もっともっと考えねばならないだろう。だから今回の話も、性急にコレといった結論は述べられないのである。

© 1998 Nintendo

昨年の秋にN64ソフトして発売され、全世界で600万本以上ものセールスを記録したアクションRPG。

ゼルダの伝説・時のオカリナ

カートリッジの中に作り上げられたハイラルという架空世界を、プレイヤーはどこまでも自由に駆け回ることができた。『スーパーマリオ』シリーズを手掛けてきた、世界的に有名な任天堂のクリエイター、宮本茂の代表作のひとつ。

64DD

今年の12月にスタートする会員制ネットワークのコアとなるマシン。N64と組み合わせて使うことを前提に開発が進められ、読み書き可能な磁気ディスクや通信モデムなど、大幅に機能を追加する。ドルフィンと同じ方向を目指したマシンといえるが、豊富なN64のソフトウェア資産がそのまま活かせることが、大きな強みになっている。

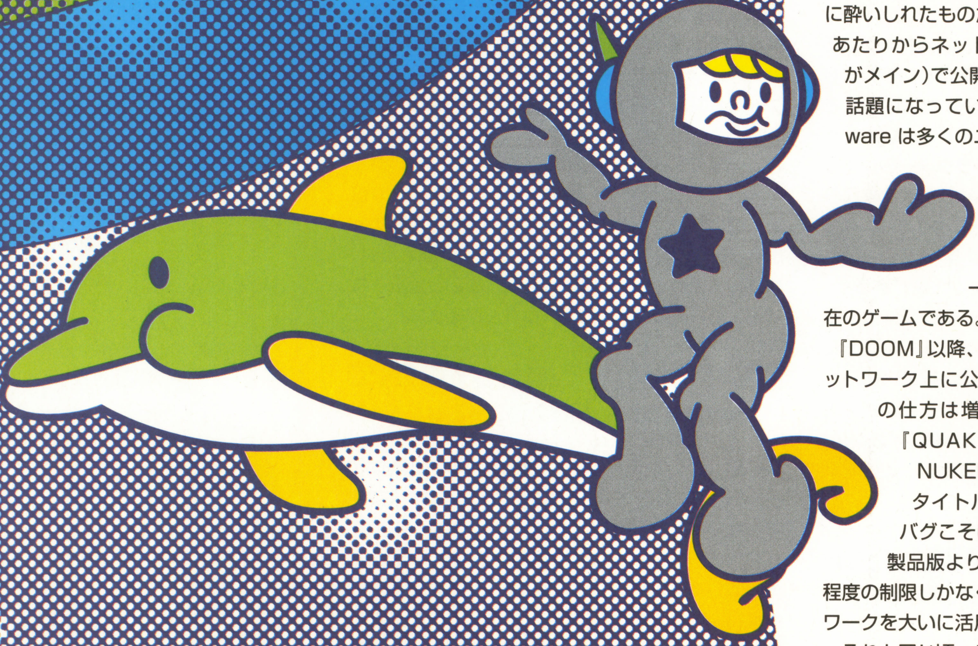
ネットワークがもたらす大いなるカクシンとは

高橋ピョン太

これからはネットワークだ、といわれて久しい。たしかにここ数年来、世間はインターネット接続を中心としたネットワーク社会になりつつあるが、ビジネス的にはみんなが期待し想像していたほどのブレイクは、いまだ到来せずといった感のある今日このごろである。そればかりか、本当にネットワークってブレイクするの？　儲かるの？　といった疑問を持つ輩も少なくない。そもそも、ネットワークエンターテイメントが期待されるようになったのも、じつはネットワーク自体、お金がかかるものとして存在していた事態もわずかながら影響している。とくに日本ではその傾向が強く、プロバイダービジネス、サーバービジネスはお金がかかるので、ゲームでも作って、そのサービスに課金し、なんとか開発費用を回収しようという安易な発想から誕生しているエンターテイメントが多いからにほかならない。

幕開けは『DOOM』
——ネットワークゲームが市民権を得た瞬間

最初に流行った本格的なネットワークゲームはid Softwareの『***DOOM***』、『***DOOM II***』だろう。『DOOM』は、IBM PCとその互換機で流行った3Dシューティングの元祖である。1993年、1994年の発売当初はMS-DOS(DOS/V)用のゲームだった。当時のゲームとしては、3D表示なのにバツグンの速さで動くという部分が注目され、高速描画に見とれつつ、残虐ながらも敵を撃ちまくる爽快感に酔いしれたものだ。しかもこのゲーム、ベータ版あたりからネットワーク上(当時はパソコン通信がメイン)で公開されており、製品が出る前から話題になっていた。ベータ版公開後、id Software は多くのユーザーの意見をネットワークから取り入れるといった試みを行い、その結果を製品版に反映させるといったやり方でゲームを開発した。ネットワークを活用したまったく新しい存在のゲームである。



『DOOM』以降、ベータ版、シェアウェア版をネットワーク上に公開するという方法のゲーム開発の仕方は増えた。同じくid Softwareの『QUAKE』、3D REALMSの『DUKE NUKEM 3D』なども、それで成功したタイトルと言える。公開されたものは、バグこそはあるもののほぼ製品版に近い、製品版よりも遊べる面数が少ないといった程度の制限しかなく、メーカーとユーザーがネットワークを大いに活用していた。

それと同じ頃、シミュレーションゲームの分野では、Blizzard Entertainment『WARCRAFT』、WestWood Studios『Command & Conquer』といったゲームが、やはり人気を二分していた。これら対戦ゲームは、ネットワークを使って遠くのプレイヤーと対戦できることを売りにし、対戦ゲームのおもしろさを世に知らしめた。その対戦相手を探したり、あるいはゲームの攻略情報の場として、この

高橋ピョン太（たかはし・ぴょんた）●パソコンゲーム誌『ログイン』元編集長にして重度のネットゲームマニア。現在はセガでドリームキャストのネット事業に携わる。

DOOM II™ © 1994 id Software,Inc. All Rights Reserved. DOOM II™, character names, images, distinct likeness and other elements depicted therein are trademarks and the exclusive copyrighted property of id Software,Inc. id™ is a trademark and the id logo ® is a registered trademark and the exclusive copyrighted property of of id Software,Inc. All other trademarks are property of their respective companies.

入り組んだ迷路状のステージを動きまわり、モンスターを打ちまくる3Dアクションシューティングゲーム。

DOOM(ドゥーム)

モンスターを倒す単独プレイもさることながら、人間どうしが協力しあい、あるいは互いに倒しあうマルチプレイの楽しさは格別である。プレイヤーみずからがマップを作成しネット上で交換しあって盛り上がった(写真はドゥームII)。

© 1996 Blizzard Entertainment.

オンラインRPGの元祖となる作品。ネット上でつながっている最大4人のプレイヤーと協力しながら、ダン

Diablo(ディアブロ)

ジョンの敵を倒したり、イベントをクリアーすることでアイテムを獲得。レベルを上げ、地下迷宮深くに君臨する"ディアブロ"を倒し、悪魔の進行をくい止めるのが目的。協力して冒険する楽しさが、多くのプレイヤーをひきつけた。

ころからインターネットがネットワークの主流となり、それがDWANGOやTENといったような対戦専用のネットワークを誕生させるきっかけにもなった。この対戦専用ネットワークこそが、今後のネットワークエンターテイメントビジネスの主流になると思われていたのもこの時代で、ネットワークは対戦するためにある単なるインフラでしかなかった。

コミュニティーの形成
──仮想空間での出来事をプレイヤーが共通体験

1996年年末に、Blizzardからあの『*Diablo*』が登場し、1997年になってブレイクした。またこの年に、ORIGIN の『ULTIMA ONLINE』も登場する。ここに来てネットワークゲームの進化は、いきなり究極(現状では)の形で現れる。両者はともにロールプレイングゲームで、ひとつの世界を複数人で体験、共有できる喜びを与えてくれる。いっしょに敵と戦ったり、あるいはお互いが敵味方にわかれ戦うといった体験が可能なのだ。これは、単にロールプレイングゲームを複数人で遊べるようになった、ということではない。たとえば、ものすごくレベルの高いプレイヤーに、とってもすばらしいアイテムをもらったとか、仲間だと思っていたやつにいきなり攻撃されたから魔法で仕返しをしたとか、そういった仮想空間での出来事が、プレイヤーどうしで共通体験できる。ネットワークゲームは、これらが現実の思い出となるのだ。大事な人からもらったアイテムが(当然、実体はない)、なんかの拍子になくなったり、あるいは盗られたりすると、これがまた非常に悔しい思いする。ゲームを通して体験した共有情報が、現実社会のようなコミュニティーとして発展している証拠でもある。当然ながら、その中でもいいことをする人、悪いことをする人が、現実社会と同じような比率で存在するから、単純にいままでのゲームより、ネットワークゲームだからおもしろいね、ということになるのではないだろうか。

ネットワークエンターテイメントにおけるコミュニティーの存在は、じつは、これまでの流行ったネットワークゲームには、形こそは違うがそれぞれに共通して必ず存在する。ネットワークを利用しながらゲームを作る、といったこともコミュニティーの一種だろう。あるいは対戦後、チャットでゲームの感想が述べあえるのも、これまたコミュニティーだろう。これらをもっとベつの言葉で言い換えるならば、ネットワークを利用すれば複数の人間でなんらかの情報を共有できる状態を作り出すことができる、ということではないだろうか。で、そのネットワークエンターテイメントが流行るか流行らないかは、形成されるコミュニティーが、おもしろいかどうかで決定する、ということだ。始末の悪いことに、これらのコミュニティーから感じられる体験がおもしろいかどうかという感情は、どんどんエスカレートするようにできている。だからネットワークエンターテイメントで成功するのは、難しいってことにつながるんですけどね。

さて、これまでの話はすべてPCの世界での話である。ここに、いわゆるコンシューマー機と呼ばれるハードウェアが、ネットワーク対応し、しかもネットワークエンターテイメントの分野にも参入するとなると、いったいどういうことになるのだろうか？　私の答えは、両者ともに活性化する可能性がある、という結論になる。

たとえば、いま、PCの世界、それも日本市場では、『*ポストペット2001*』のようなゲームではない新しいエンターテイメントが育ってきている。これは簡単に説明すると、バーチャルペットがメールを運んでくれるという、メールツールをエンターテイメント化したものだ。PC市場には、結構、こういったある種PCのデスクトップ上で楽しめる遊びが、近ごろではエンターテイメントとして受け入れられている。

ツールばかりではない。インターネットでホームページを見たり、あるいは毎日メールをチェックしたりするという行為だって、じつはかなり楽しいのだ。これをエンターテイメントとしてゲーム内に組み込むこともコンシューマー機なら可能だろう。刺激的な、まだ経験したことのないコミュニティーが形成できるものがネットワークでは成功するという図式が正しいとするならば、任天堂でいうならば『*ポケットモンスター*』をこの分野に持ってくるだけで簡単に済む話だ。実際に『ポケモン』はインフラこそなかったが、はなっからデータ交換型ネットワークゲームだし、すでにコミュニティーを形成できるだけのキャラクターの下地はある。たとえば、ポケモンを集めているライバルがネットワーク上に実際にいて、その人と直接ポケモンを交換したり、あるいはオーキド博士が、実際にインターネット上にいてコンタクト取れたり、マサキの情報ホームページがインターネット上にあって、ゲーム中からアクセスできたりとか、あげればきりがない。強力なキャラクターを持っている会社は、ネットワークに参入するべきじゃないか？　新鮮なコミュニティーなんて簡単に作れると思うが……。で、ネットワーク上で相手をしてくれるオーキド博士が、おもしろい人間だったとしたら、楽しさは無限だね。

愛らしいペットがメッセージを運んでくれる、電子メールソフト。エサやおやつをあげてマメに世話をしていると、自分あてにペットから手紙が届いたりする。まさに、パソコンの中にペットを飼っている感覚が受け、若い女性を中

ポストペット2001

心に爆発的な人気を得た。『2001』は最新バージョン。写真はキャラクターのひとり、テディベアの"モモ"。

© 1996-1999 Sony Communication Network Corporation. All rights reserved.

ポケモンワールドを舞台としたゲームボーイ用RPG。'96年の発売以来、全4バージョンが全世界で1000万本売れたという、まさにモンスターソフト。成功の要因のひとつが、通信ケーブルを使って友だちどうしでの対戦や、ポケモン交

ポケットモンスター

換。ゲームを通じてコミュニケーションが拡がっていくという新しい遊び方が、子供たちを魅了した。

© 1995-1999 Nintendo / Creatures /GAME FREAK

任天堂次世代ゲーム機に関するいくつかのハテナ

坂田克巳

任天堂と松下電器産業の、次世代ゲーム機での開発提携は、大きなインパクトを与えるものだった。しかし、その内容から、いくつかの問題点が浮かび上がる。ここでは、マーケティング的な問題点を整理しておきたい。

提携の背景にあるもの
──次世代デジタル情報家電の覇権争い

"次世代の家庭内家電製品＝デジタル情報家電"をコントロールする、ホーム・デジタル・ネットワーク。開発予定を見ると、松下が、その中核を担う商品として、家庭用ゲーム機に白羽の矢を立てていることがわかる。世帯普及率が著しく高く(約70パーセント)、パソコンよりもオペレーションが容易なこと、インターネットも利用できることから、その役割を与えたくなるのだろう。冷蔵庫や炊飯器やテレビ、空調まで、あらゆる家電商品をコントロールするためには、"操作簡単・高機能・低価格"でなくてはならないと考えているはずだ。

しかし、いままでも家庭用ゲーム機は、さまざまなプラットフォームとして期待されてきた。ホームトレーディング、バンキング。音楽用CDの再生、ネットワーク端末……。しかし、結局ゲーム以外には、なれなかった。容易な操作性の代償として、より高度な利用が出来ない、各種のバージョンアップが難しい、などの問題があった。また利用者側も、家庭用ゲーム機にゲーム以外のニーズを求めることもなかった。松下は、"同じ轍"を繰り返すのではないか。今後の戦略が注目される。

また、報道などで、松下は"次世代のデジタル情報家電の覇者"を目指しているとある。そのライバルは、ずばりソニー。今回の提携により、松下は磐石の体制を築きたいとしているが、"ソニーにあって松下にはない＝家庭用ゲーム部門"を補っても、磐石とは言えない。何故ならば、ソニーは、次世代ゲーム機"***プレステ2***"を"コンピュータエンタテイメントの究極"を目指しているとしている。額面どおり受け止めれば、違う戦略資源を持つ(＝プレステ2を覇権争いに使わなくても良い)ソニーを相手と戦うのは容易なことではない。他のパソコン陣営などの動向も踏まえ、厳しい戦いになることは予想できる。

流通なくして商品売れず
──両者の住みわけはできているのか

任天堂の製品は"家庭ゲーム機専用"。松下は"ゲームもできるDVDプレイヤー"、"ゲーム機能付きデジタル・プラットフォーム"となっている。一見、それぞれが上手く住みわけされているように思える。しかし、製品流通を考えると、必ずしもすべてOKというわけではない。

従来の家庭用ゲーム機は、玩具店、ゲームショップ、***コンビニエンスストアなどのルート***で販売されていた。家電量販店や大型カメラショップなども販売ルートである。前者は任天堂のテリトリーだが、後者は松下のテリトリーでもある。つまり、販売ルートによっては、両社がバッティングすることになるのだ。製品の性格が違うし、価格にも差が出るだろう。また、家庭用ゲーム機とDVDプレイヤーでは売り場も異なる。しかし"だから安心"にはならない。とくに大変なのは"DVDプレイヤー"である。

この"DVDプレイヤー"。家電量販店のどの売り場に並べれば良いのだろうか。ゲーム機売り場にも、DVDプレイヤー売り場にも、ということになるのだろう。しかし、ゲーム機売り場には、任天堂が用意したハードがある。お互いが、気配りしたプライスを提示してもなお、市場動向次第では、明確な"違い"がでない可能性がある。価格が安くなりすぎては、任天堂の製品の魅力がなくなるし、高すぎては、ゲーム機売り場にやってくる消費者に対しアピールすることはできない。

また、DVD売り場に置いたとしても、"ゲームが

今年の3月2日にソニー・コンピュータエンタテインメントが発表した、次世代プレイステーション。128ビットの専用CPUにDVD-ROMと、ドルフィンとほぼ同等のスペックを満たしていると思われる。現行のプレイステーションとの互換性も実現し、気になる発売は今年の年末から来年の2月ごろと噂されている。価格はもちろん未定。

プレステ2

特集 Dolphin

パッケージソフトの販売だけでなく、任天堂がローソンと協力してスタートしたのが、Loppiによるソフトの書き換えシステム。現在はスーパーファミコンに限定されているが、近い将来にはGBソフトの書き換えが予定されているという。

コンビニエンスストアなどのルート

いずれは64DDを使っての、各種データ書き換えサービスへと発展していく可能性を秘めているのだ。

できる”というだけでは、DVDプレイヤーを求めてやってくる消費者に、他のプレイヤーとの差別化を図ることはできない。要求が大きく異なるからだ。AV機器は、性能はもちろん、インテリアとのマッチングなど、意匠面でも、消費者の要求は高い。従来の家庭用ゲーム機デザインの延長線上では、とても勝負にならないだろう。

さらに、今回のように、製品のキャラクターが多少異なるとはいえ、ふたつのメーカーが同一市場に同様な製品を投入することで、どちらかが埋没してしまう恐れは否定できない。松下、任天堂の両社は、製品デビューの際に、慎重に戦略を練らないと、相当厳しい。上手な住みわけ、これが大切なキーワードになってくる。

3DOの教訓
――ゲーム販売の失敗に関する禊は済んでいるのか

“ゲーム機能付きデジタル・プラットフォーム”はもっと深刻だ。松下は、製品の性格上、“系列店＝パナソニックのお店”を利用して、家庭へとセールスする戦略を取ると思われる。しかし、このルート、“ゲーム機能”に拒否反応を示さないだろうか。何故なら、前回“***3DOリアル***”を販売したときに、松下電産はこの“系列店ルート”に、大きなセールスを期待したはずだ。しかし、製品は売れなかった。“ゲーム”に対して、販売店は懲りてはいないのだろうか。

流通に配慮したのか“あくまでゲーム専用機には参入しない”と松下の社長はコメントしている。しかし、3DOリアルも、当初は“多機能マルチメディア”を前面に押し出した“ゲーム専用機ではない”マシンだったはず。結果的にゲーム専用機として敗れたが、流通がどのようなイメージをいま持っているか、定かではない。“デジタル情報家電”は、成熟市場の家電業界で待望の製品だが、敗北の過去が払拭されているか、そのあたりがポイントになってくる。

次世代ゲーム機に望まれることは
――品質とタイミングが大切

最後に、任天堂の“ドルフィン”がセールス的に成功するカギを考えてみたい。キーワードは“品質”と“タイミング”と考える。

まずは、品質。優れたスペック。優れたデザイン。高いコストパフォーマンス。この3つを備えたものであることは、最低条件。その上で、とくにデザインには、高い完成度が要求される。幅広い消費者の感性にマッチするような、刺激的なデザインを期待したい。

つぎに、タイミング。市場が必要とする時期にきちんと製品を供給する、この当たり前のことができるかが、セールス的な成功を左右することになる。いくらマスメディアで騒がれようとも、市場に製品がないではどうしようもない。ここでとり逃してしまった消費者は、じつはとてもデリケートなのだ。何となく、雰囲気に飲まれて製品を購入しようとする人たちが多いからだ。“ないのならいい”と、製品がある場所を探そうともしない。また、次回発売に並ぶことも考えにくい。そう、瞬発力だけがある消費者なのだ。が、瞬発力はあるということは、購買力があるということ。必要量が市場に供給される、その当たり前のことができないと辛いと言うことは、***ドリームキャスト***の例を見ても明らかだろう。とり返しはつかないのだ。

また、発売延期などという愚かな行為を、もはや消費者は認めないということを肝に銘じて欲しい。いくら品質が高かろうが、“やりたいいま、製品がない”状態であれば、消費者は待ってくれない。変わりはいくらでもあるからだ。約束を守る、そのことで、流れの中で、必ず大きく膨らむだろう市場を取り逃がさないこと。激戦が予想される次世代戦争の中だからこそ、十分に配慮する必要があるのだ。

プレイステーションやサターンなどが発売される前に、CD-ROMドライブを搭載したマルチメディア機器と

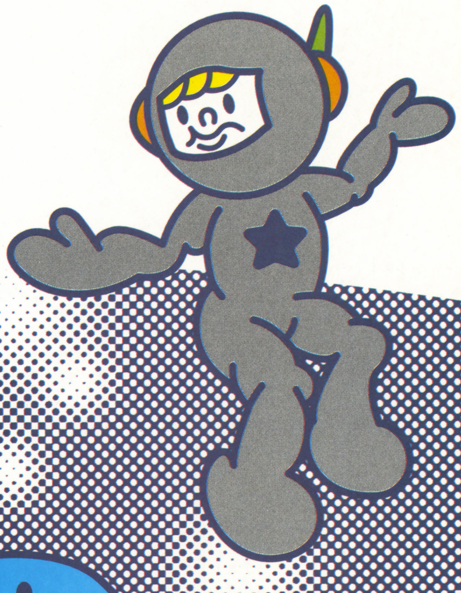
3DOリアル

して、松下やサンヨーなどの家電メーカーから発売されたマシン。機能的には優れていたが、キラーソフトの不足や、ゲーム機として以外の活用方が浸透しなかったこと、価格が高かったことなどにより、いつの間にかすたれてしまった。

昨年末にセガが発売した、通信機能を標準で搭載する次世代マシン。実在する湯川専務（発売当時）みずからがCMキャラクターとしてテレビに登場し話題を呼んだが、発売日に予定しただけの数を出荷できず、スタートダッシュに出遅

ドリームキャスト

れた。6月からは本体価格を1万円近く値下げし、プレステ2やドルフィンを迎え撃つ体制を整えている。



坂田克己（さかた・かつみ）●マーケティング・プランナー。当然だが、物が売れる仕組みには詳しい。本誌にて“ゲームのハテナ”を連載中。

クリエイターが見るDolphinのジツリョク

小島秀夫

1「やっぱり出たか！」という感じです。

2 まだまったくわからないので、具体的な参入予定はありません。

3 やってみたいです。なぜかMSX、PC-8801、PC-9801等のパソコンから、PCエンジン、3DO、プレイステーション、サターンまであらゆるコンシューマー機のソフトを作ってきましたが、縁がなくて任天堂さんのゲーム機はまだ作ったことがないんです。「ドルフィン」だからというよりも、任天堂さんのゲーム機で何かを作ってみたいと常日頃、思っています。作ってみたいソフトはこれまでほかのハードではなかなか実現できなかった一種変なゲーム性のものをやりたいです。「映画的な要素よりも、「ごっこ」的な要素が強いものです。

4 わかりませんが、任天堂さんだからこそ、あえてこれまでの「ゲーム」や「遊び」を追求したものになるのではないかと思います。ですから「ドルフィン」がゲームを変えるのではなく、ほかのハードにより、「ゲームか？ エンターテインメントか？」かの境界がなくなった混沌とした世の中に登場することで、逆に「ゲームとはこうです！」というような指標を再認識させるような役割を持つのではないでしょうか。

（こじま・ひでお）
1963年東京生まれ。コナミで『ポリスノーツ』、『メタルギアソリッド』など独特の世界観を持った作品を開発、絶大な支持を得ている。また、ゲーム業界きっての映画通としても知られる。

飯田和敏

当然、『ドルフィン』に感心をもっています。（PS2と同じくらい）今後の展開に期待しています。64DDもすごいぞ！

（いいだ・かずとし）
1968年千葉県生まれ。アートディンクで『アクアノートの休日』『太陽のしっぽ』などアーティスト的感性に満ちた作品を発表。まもなく64DDソフト『巨人のドシン1』が発売される。

5 またよくわからないので、あまり言えません。ただし、グラフィックやサウンドの向上だけでなく、遊び方としての新しさを追求できるようなハードや市場システムにしてほしいと思います。

6 いろんな考え方のハードがあっていいと思います。価格や嗜好、ユーザー層などさまざまな特徴ある市場があればある程、作り手にとってはおもしろいです。

7 ネットは21世紀にかけてのもっとも大きな要素です。時期がくれば爆発的に広がるのは間違いありません。ネットゲームに関しては、アイデアはたくさんありますが、まだ具体的にはなっていません。

さくまあきら

1 また新しいハードの機能をお勉強しないといけないので、頭が痛いです。何でこんなに学校出てから勉強しないといけないんだろ。

2 たぶんいつかは参入することになると思います。

3 やっぱり『桃太郎電鉄』でしょう。

4 実写のドラマ形式が増えると思う。大きく変わることがあっても、おもしろい物の本質は変わらないと思う。

5 作りやすいハードであってほしい。

6 どんどん作るのが大変になって来て、個人商店のゲームデザイナーには、とってもつらい時代になって来ました。

7 ネットゲームは楽しそうですねえ。ネットで、共和国みたいなものを作ってみたい。『スター・ウォーズ』みたいな架空の宇宙を作って、そこの住民になってみたい。

8 いつまでも子ども向け中心のゲームを作ってください！ 期待しています。

（さくま・あきら）
1952年東京生まれ。放送作家、マンガ評論、雑誌編集者などを経てゲームの世界へ。週刊少年ジャンプの読者投稿コーナー「ジャンプ放送局」元編集長。代表作は『桃太郎電鉄』シリーズ。

アンブレラ

1～7 仕様がきちんとインフォメーションされないと、わかりません。

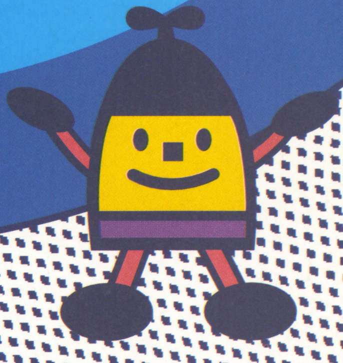
8 開発環境が、BeOSになるということですが、本当ですか？

（アンブレラ）
東大の現役学生とOBを中心に1996年に設立。マリーガルマネジメントの支援を受け、音声認識システムを家庭用に初めて採用したソフト、『ピカチュウげんきでちゅう』を昨年末に発売。

●クリエイターへの質問項目●

1『ドルフィン』のニュースについて、どのようなご意見・感想を持たれましたか?
2『ドルフィン』のソフト開発に参入する予定はありますか?
3『ドルフィン』のソフトを創ってみたいお気持ちはありますか? 創ってみたいとすれば、どんなソフトを?
4『ドルフィン』によって、これまでのTVゲームという遊びが大きく変わると思われますか?
5『ドルフィン』にこれから期待すること・要望はありますでしょうか?
6 現在のゲーム機の状況、次世代ゲーム機の動き(ドリームキャスト(セガ)、プレイステーション2(ソニー)、ドルフィン(任天堂))について、どのような感想をお持ちですか?
7 ドルフィンは、ドリームキャスト同様ネットへの対応が標準装備のようですが、ネットとゲームについて、どのような考えをお持ちでしょうか。
また、ネット対応のゲームの制作をお考えでしょうか?
8 この際なので、任天堂に言ってみたいこと、聞いてみたいことはありますか?

高橋秀五



1 いつなんどきでもニューハードの研究開発を行っていることは、ハードメーカーの使命だと思いますので、発表に関してはついにニューハードについて発表したのかといった感じです。でもゲーム機に限らず新機種が発表されるのはいつの時代もワクワク胸躍るものです。スペックとしては128ビット機としては最後発であり、その意味では他のハードを上回っているのは当然だと思いますが、**それにしても数値を見ればとてつもないパフォーマンスを発揮している**ことがわかりますね。

ただハードが高性能になればなるほど表現能力は高まるわけで、作りたい発想とそれをかなえることができる高い開発能力を持ったチームが、新しいハードになっていくことでより活躍できる範囲を広げていけるようになると思います。そういう意味でドルフィンの登場は、我々のさらなる広がりにつながっていくのではないかと期待しています。

とにもかくにもゲーム機はおもしろいソフト次第です。ユーザーとしてもドルフィンでドキドキやワクワクという驚きや楽しみを感じたいですね。個人的には宮本さんのゲームを楽しみにしています。

2 **参入希望です**。どうすればすこしでも早く開発をやらせてもらえますかね。

3 新しいハードはソフトを作る人間にとって新しいオモチャを与えられるのと同じですから、凄く興味がありますし作ってみたいですね。作るとすれば我々のメインストリームであるRPGを少しでも早く任天堂ユーザーのみなさんに遊んでもらえたら嬉しいです。

4 いうまでもありませんがゲームの本質的なおもしろさというものは普遍だと思います。とはいえ、それぞれのハードによって表現の限界値や得意とする能力などに違いはありますし、ユーザーの求める傾向にも違いがあると思います。それがそのハードのカラーとなるわけですが、そういう意味で各ハードそれぞれ内容的な変化はあると思います。ハード的なスタンスに限っても処理能力が高くなれば同じ時間で出来る処理も増えるでしょうし、表現能力が高まれば自ずと表現する内容にも変化が生じてくることは間違いないでしょう。なにはともあれ作り手としてはその高い潜在能力をゲームをおもしろくするために使いたいですね。

個人的に『マリオゴルフ64』と『マリオゴルフGB』のリンクは作り手としても遊び手としても楽しめたので、**N64とゲームボーイを結びつけるGBパックのように新しい提案**がドルフィンでも実現されれば、当然ドルフィンならではの新しい遊びを創りだすことになるでしょう。ドルフィンだからこその部分には作り手として遊び手としてとても期待しています。

5 ゲーム機としていろいろな可能性を持ったマシンに仕上げて欲しいですね。ゲームのおもしろさに直結する部分に関してはハードの最優先課題として実現をお願いします。

6 先ほども述べたように、各ハードには各ハードメーカーやそのハードにゲームを供給しているソフトハウス、そしてなによりもそのハードで遊んでくれているユーザーのカラーが大きく反映されるものです。ハードが優れている方が良いに越したことはありませんが、最終的にはハードの性能うんぬんよりも、**ファンが満足できるソフトをいかにユーザーに届けることができるかどうか**がもっとも重要です。そう考えると各ハードともハードの性能としては何の問題もないと思いますね。それよりもそのハードのカラーに合ったうえで、ハードスペックに見合ったエキサイティングなゲームが出るかどうかが作り手としてもユーザーとしてもいちばん気になるところです。

7 ゲームボーイでもPHSを使ったネットワークでのサービスを行う予定の任天堂ですが、この話を聞いただけでもゲームの新しい遊びへと思考は結びつき、考えれば考えるほどワクワクしてきますよね。コンピューターやその環境のこのところの進化スピードをみれば、**ドルフィンが登場する頃にはさらに相当進化している**可能性も高いし、インフラの整備ももっと進んでいるはずですから、もっともっと身近な存在としてネットワークがゲームに関わってくることは間違いないでしょう。ネットワークを利用したゲーム制作を行うその時のためにも、ゲームのアイデアを蓄えておきたいと思います。

8 **長いお付き合いお願いします。**

(たかはし・しゅうご)
1962年東京生まれ。兄宏之氏とともに二人三脚で『シャイニング』シリーズ、『ビヨンド・ザ・ビヨンド』などを制作してきた。最新作はもちろん、兄弟で手がけた『マリオゴルフ64』。

高橋宏之

（たかはし・ひろゆき）
1957年東京生まれ。エニックスにて『ドラクエIII・IV』の開発に関わったのち独立。1994年弟、秀五氏とキャメロットを設立。代表作は『シャイニング』シリーズ、『みんなのGOLF』等。

1 N64の次世代の発表は正直言って驚きました。当然つぎの世代のハード開発が進んでいるだろうとは思っていましたが……。電撃的だったなという感じです。

2 現在N64やゲームボーイにおいて本気でゲーム開発に取り組んでいる我々としては、**当然『ドルフィン』の開発もやっていく**ことになるだろうと思います。

3 ゲーム製作者のすべてがそうであるかどうかはべつにして、ボクにとって**新しい表現のハードは新しいオモチャを与えられたようなモノ**なんです。その最先端の技術を使って何が表現できるかを考えるのは損得を抜きにしておもしろいし、チャレンジャブルだと思ってます。だから『ドルフィン』に対しても好奇心で一杯です。どんなソフトが創ってみたいかというと……実験的なアイデアもたくさんありますけど、何よりもハードのためにはRPGをラインナップしなければいけないと思っています。『ドルフィン』の最先端の表現力を活かして、胸躍るような冒険活劇満載のRPGをです。

4 遊びが変わるねぇ……。確かに16ビットから32及び64ビットのハードに進化したとき遊びが変わったという人もいるかも知れませんが、ボクはそれは遊びが深化したり多様化したということなんじゃないかと思ってるんです。**遊びのおもしろさの本質って8ビットでも64ビットでも変わらない**と思ってるんです。例えば『マリオゴルフ64』と『マリオゴルフGB』で違う遊びが表現されていると思われるかも知れないけど、じつはハードの性質から製作コンセプトを変えているから違うゲームになっているともいえるんです。もちろん上級ハードの方が明らかに進んだ表現力を持ってるけど、チープなCPUだって捨てたもんじゃないでしょというのが、ゴルフでの64とGBの関係なんですね。だから根本的な部分では変わらないと思います。だけど表現は格段に深化するでしょうし、より豊かな表現にはなると思います。ネットワークなんかも利用すればさらにゲームの幅も広がるだろうと思います。そしてGBと接続することによって遊びはまだまだ多様化するでしょう。

5 ボクはCD-ROMで沢山ゲームを作ってきましたが、やっぱり**ROMカセットって良いなというのが本音**なんです。CD-ROMのデータをシークし読み込みするアイドルタイムって、結構うざったいじゃないですか？　もちろんボクらの作ってきたCD-ROMのゲームは、例えばRPGの戦闘の場面転換でもストレスを感じないぐらいにスムースです。まるでROMカセットみたいだと言われてます。そういうのにストレスを感じたらエンターテインメントとして失格だという信念の元、ゲームの中身もさることながらそういう部分に人一倍神経を使って製作してきたから出来たことと思っています。しかし、それでも実際にROMと比べるとタイムラグがあるんです。だけど他社のCD-ROMゲームはそんなことにまったく気を使って作られていないものが多いんです。だからDVDになったとき、これまで任天堂さんが守ってきたゲームの快適性の部分が損なわれたゲームが大量に出ないかとちょっと心配なんです。だから、DVDとは言いながらもやっぱりROMカセットもしくはその快適性を守れるメモリ媒体も用意して欲しいと贅沢な希望を持ってしまいます。

6 正直言って、32ビット機の最近のソフトは、そろそろ表現的に頭打ちかなって感じがします。まあ、こういうことはこれまでの8ビットの時代でも16ビットの時代でもあったことですから仕方ないと思います。ただこれまでと違うかなと思うのが、ハード末期にはRPGが業界を引っ張っていったものでしたがそれが弱いかなという感じがします。その最大の要因は技術革新が早すぎることにあるような気がします。CG技術がゲームハードに導入されて以降、確かにソフトハウス各社で能力差が生じています。ハードを使いこなしているソフトとそうでないソフトでは誰の目で見ても明らかな表現力の差があります。しかもそうした最先端の開発力を持つソフトハウスは一握りと言って良いでしょう。家庭用のゲーム機にCG技術が導入されたことによって、**技術的なバックボーンを持った上での表現力が要求されるようになった**といって良いでしょう。しかし前述の通り、その技術力を背景にゲーム開発を進められるソフトハウスはわずかなため、そうしたことが明確になってきた現在、ユーザーの多くが支持するタイトルがわずかになってきたため、そろそろ現行ハードが頭打ちであるようなイメージをユーザーに与えているのではないでしょうか？

だからゲーム業界の多くは次世代ハードのリリースを支持しているようですが、そんな簡単にはいかないような気がします。32ビットや64ビットで技術的な後れをとったメーカーは、さらにつぎの世代のハードでは差がつく可能性が高いからです。しかしその分、ユーザーにとっては選択がとても楽になると思います。これまでよりもさらに表現に差がつくわけですから、そこに乗り遅れたタイトルは明らかにわかるからです。ただし気をつけなくてはならないのは、技術に走ったタイトルが遊んでおもしろいという保証がないからです。技術ばかりではなく、**エンターテインメントとしておもしろいモノを作るという姿勢を失わないで欲しい**と願うばかりです。

7 ネットで遊ぶゲームもありだと思います。実際、メールのやり取りやチャットも楽しいですから……。ネットゲームは現状、米国が先行していて確かにおもしろい着想のモノがあります。ボクはまだ、どうしても通話料の問題が頭にあるので回線をつなぎっぱなしで遊ぶタイプのものに思考が向かないんですが……。アイデアとしてはあります。しかし、ひとりでプレイすることを前提にしたゲームでもいろいろとアイデアを持っていて、それを実現することの方に頭がいってしまうんですが……。また**ネットワークって電話回線を利用するだけじゃない**と思っているところもあって……。

8 例えばCD-ROMの媒体のようにメモリーが膨大に増えると、ゲーム性に直接関係しないムービーのような部分に注力されたゲームが氾濫する傾向にあるようです。しかし、ゲームは**遊びの部分がどれだけおもしろいか**がやはり重要なわけで、これからもそうした遊びにこだわったゲーム作りを貫くことで業界の模範となり続けて欲しいと思います（まあ『ドルフィン』は、リアルタイムでムービーに近い表現が可能なハードなので、その心配は薄いでしょうけれども……）。

斎藤由多加

任天堂の次世代マシン、ドルフィンには、多大なる期待をよせています。個人的には、マシン性能がどうの、ということよりも、任天堂という老舗ブランドが、今後**コンピューターゲーム機を、家庭でどのような位置付けのものとしてデザインする**か、に大変な興味を抱いております。
家庭用ゲーム機は、パソコンがそうであったように、メガヘルツ、メガバイトの直線的な進化をたどりつづけています。が、15年経過した現在、そろそろあたらしいパラダイムシフトが待たれているように思えてなりません。はたして、接続する対象がテレビだけなのか？　そういった事を含めて、なにかわたしたちの期待を裏切ってくれることを望んでおります。

（さいとう・ゆたか）
1962年東京生まれ。『タワー』シリーズなどのゲーム制作を始め、『マッキントッシュ伝説』などマック関連の著書も多い。DCソフト『シーマン～禁断のペット～』が発売されたばかり。

広井王子

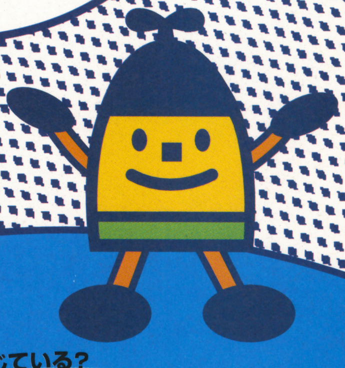
1 **いろいろなマシンの登場には、作り手としての喜びを感じます。**
2 どこからもまだお誘いはありません。
3 創ってみたいとは思いますが、何を作るかはマシンをいじってみないとわかりません。
4 まだいじってないのでわかりません。スタッフしだいでしょう。
5 いまさら、マシンに期待する事はありません。すべてスタッフしだい。
6 ドリームキャストは良いマシンですね。ほかのふたつはまだ世の中に登場していないので、何とも言えません。たぶんすごいのでしょう。
7 その前に電話代のことを何とかしましょう。世界一高い通話代で子供たちにゲームをやらせるわけにはいかないのでは。マスコミの責任もあると思うよ。
8 メーカーに何か言うことはありません。それより、ただただ新しい情報だけをあおるマスコミにこそ、言いたいことがたくさんありますね。マスコミの戦う相手は政府じゃないのかな？

（ひろい・おうじ）
1954年東京生まれ。菓子のオマケの企画、漫画原作、ラジオパーソナリティ、アニメ企画、小説家、写真家などマルチな顔を持つ。代表作は『天外魔境』シリーズ、『サクラ大戦』『火星物語』。

遠藤雅伸

1 いいハードではないでしょうか。ソニーに対して松下というのは、いかにも家電ゲーム機ですね。
2 ようすを見ます。
4 ハードによってではなく、ソフトで変わるものなので、わかりません。
5 ハードが安いこと。ソフトのコストもおさえて欲しい。それでいて、CPUは無限に早ければ。
6 ハード先行でソフトがおいつけていない気がします。
7 現在、ドルフィンではありませんが、**ネットワーク対応のゲームを作っています**。
8 意見は言っていますし、よく知っているのでとくにないです。例によって今回も発売予定を大幅に遅らせてください。DDソフト開発者としては（笑）。

（えんどう・まさのぶ）
1959年東京生まれ。ナムコにて、シューティングの名作『ゼビウス』や、RPG『ドルアーガの塔』を制作。独立後も、『ファミリーサーキット』、『エアーズアドベンチャー』等を手がける。



ソフトウェアを作りだすゲームクリエイターたちの目には、『ドルフィン』はどう映っているのだろう。
数あるゲーム機に、またひとつ新しいマシンが増えただけ？　それとも、創作意欲を抱かせる何かがあると感じている？
N64の開発メーカーに限定せずに、広くアンケートを行った結果がこの4ページ。おおまかなスペックが発表されただけの、海のものとも山のものともつかないマシンでありながら、予想以上に熱いリアクションがかえってきたのだ。
“情報不足”という理由から今回は協力を得られなかったクリエイターたちにも、ドルフィンの詳細が発表された時点で、あらためて同様の質問をぶつけてみたい。
さて、彼らクリエイターたちの意欲が、ハードの発売とともにゲームというかたちをとったとき、次世代機ドルフィンの真価が問われることになる。
“21世紀のテレビゲームを目指す”という任天堂イズムは継承されていくのか。
その答えが出るまでの期間は、すでに1年半を切っているのだ。

特報
ネットワーク機能を使った64DDの可能性！

6月11日、電撃的に発表されたNINTENDO64DDに関する新事実は、任天堂とリクルートが共同で設立する新会社（ランドネットDD）から12月1日に発売され、“エンターネット（仮称）”というネットワークサービスの中心として活用できるというものだ。つまり、ネットワークマシンとして使えるゲームマシンということ。そして、64DDのサービスは、新会社に会員登録が必要というゲーム業界ではこれまでに例のないシステムを採用している。では、具体的にどんなサービスを受けられ、どんな遊びが可能になるのか？ “エンターネットサービス”の全容に迫る。

PRESS RELEASE
〔エンターネットサービス（仮称）概要〕

エンターネット（エンターテイメント・ネットワーク）サービスとは、NINTENDO64と64DD（今回新発売）の「書き換え（書き足し）」「通信」機能を利用した、TVモニターとゲーム機による会員制ネットワークサービスです。エンターネットサービスは会員制サービスとし、会員登録いただいた方に限定して、以下のサービスを提供いたします。

● 利用料金
イニシャルコスト／入会費＋スターターキット購入費
（64DD、通信カートリッジ、ユーティリティディスク、増設メモリ）…料金未定
ランニングコスト／月会費…料金未定
● 利用できるサービス内容（全て有料、料金未定）

1 64DDの機能を利用したゲームの販売とサービスの提供
64DDの書き換え（書き足し）機能や通信機能を前提としたゲームの販売や、ネットワーク等による追加サービスを提供いたします。

1. 64DD向けゲームの販売
64DD向けゲームソフトは、全て新会社が販売を行います。予約をネットワーク等で受け付け、パッケージ商品として販売いたします。12月のサービス開始時にはパーラム開発の『巨人のドシン1』、任天堂開発の『マリオアーティストシリーズ（今回は3タイトル）』や『大戦略』、『ゴルフ』など計10タイトルの発売を予定しております。
また、その後も定期的に新タイトルを発売してまいります。さらに、各タイトルごとの情報サービスとして、攻略法、ユーザーフォーラムを設けて、ネットワーク上で提供してまいります。

2. 書き換え（書き足し）機能を利用したゲームの追加データの販売
一度プレイし終わったゲームでも、アイテムやマップなどを新たに追加することで、異なる設定で何度でも楽しむことができるようになります。新会社では、こうした追加データをネットワーク等を通じて販売してまいります。（追加データ対象ソフト：任天堂開発『F-ZEROXエクステンション』など。）

3. ネットワークゲームの提供と対戦相手のマッチングサービスの提供
『麻雀』、『将棋』や『ウォール街（仮称）』など、通信機能を利用したネットワークゲームを提供します。また、対戦型のゲームについてはネット上で相手を探し出すマッチングサービスも提供いたします。

2 電子出版フォーマット（EPS（Electric Publishing Standard））を利用したデジタル新聞・デジタルマガジンの発行
ネットワークによるデータ配信と64DDのデータ蓄積機能を利用して提供するデジタル情報サービスです。『デジタル競馬新聞（仮称）』では、最新のレース結果と競馬にまつわる過去のデータを蓄積して提供してまいります。ユーザー自ら設定した条件で、レース予測をシミュレーションゲームとして再現することも可能となります。競馬のほかにも、野球やF1など他のスポーツへの展開も検討しております。この分野では、スポーツ新聞社との提携を行ってまいります。
また、同様に、音楽、芸能、ゲーム、映像、文学、グッズなどの分野でも、デジタルマガジンを発行する予定でおります。新会社では、EPSフォーマットをコンテンツ提供者にライセンス提供することにより、今後、コンテンツの拡大を図ってまいります。

3 ユーザーが自分独自のオリジナル作品をアーティストに代わって簡単に創作出来るデジタルコンテンツ編集ツール（メーカーシリーズ）の提供
専門知識なしでも手軽に音楽、映像などの創作活動が可能となるツールを提供します。これらのソフトを使ってつくられたコンテンツはネットワークによって、閲覧したり、流通されたりすることができるようにいたします。

1. 『サウンドメーカー（仮称）』／ネットワークを介して、64DDにダウンロードしたサンプル用音源データをユーザーが利用して、プロ同様の音楽作りを楽しめます。
2. 『ビデオジョッキーメーカー（仮称）』／64DDにダウンロードした静止画像を組合せて、オリジナルの振り付けをつくることができます。
3. 『ゲームメーカー（仮称）』『グラフィカルメッセージメーカー（仮称）』／自分で「キャラクター」や「ゲーム」をつくって、遊ぶことが出来ます。

4 ブラウジング・メールサービスの提供
テレビで手軽に、かつ、低料金でインターネットやメール機能が楽しめます。
お子様に悪影響を与えるようなサイトは開けないよう、あらかじめ設定しております。
また、今後は、ネット上での取引や商品の取寄せサービス（EC）の端末として、新しい流通システムを構築すべく検討しております。

5 音楽データ配信サービスの提供

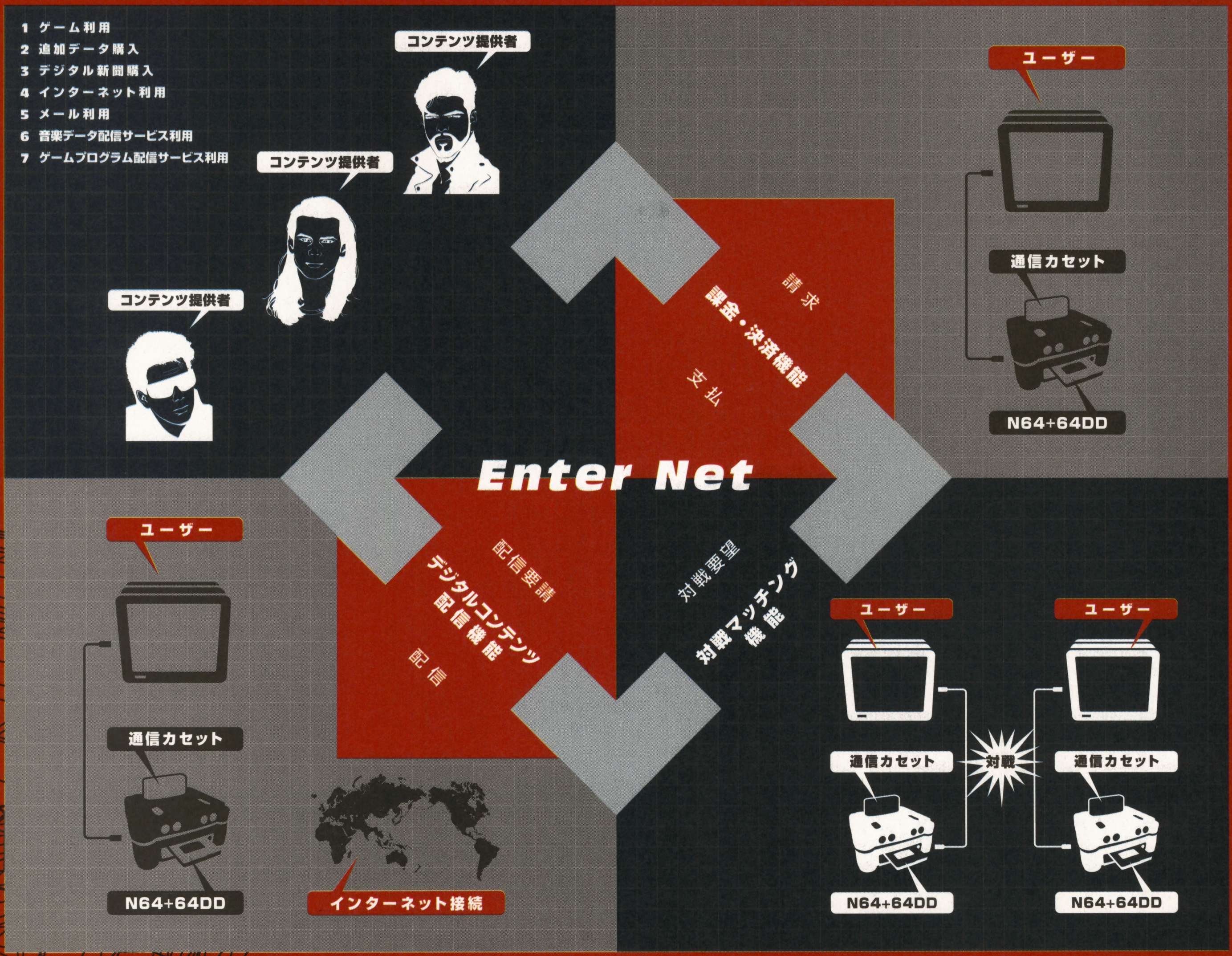
6 ゲームプログラム配信サービスの提供

（以上、リクルートと任天堂の両社により発表されたプレスリリースから抜粋）

〔参考資料／64DDとは？〕

64DDは、NINTENDO64の周辺機器で、N64本体の底にある拡張コネクタに接続一体化し、さらにN64本体上面から付属のメモリー拡張パックを挿入して使用します。記録メディアに書き換え、書き込み可能な磁気ディスクを採用しており、これらの機能を活かした新しい娯楽の創出を目指しています。

■商品名--------------------64DD
■メディア------------------磁気ディスク　両面磁気記録
フォーマット容量約64MB（うちリライタブル約最大38MB）
■データ転送レート-------約1.0Mbyte／秒（最大）
■シークタイム-------------平均75ms（TYP）
フルストローク135ms（TYP）
■モーター起動時間-------1.9秒以下
■その他--------------------エラー訂正機能
時計機能内蔵
メモリー拡張パック同梱（36MB RAMBUS DRAM）
■サイズ--------------------ドライブ：幅260mm×奥行き190mm×高さ78.7mm
ディスク：幅101mm×奥行き103mm×厚さ10.2mm
■重量----------------------ドライブ：1.6kg　ディスク：4.3g



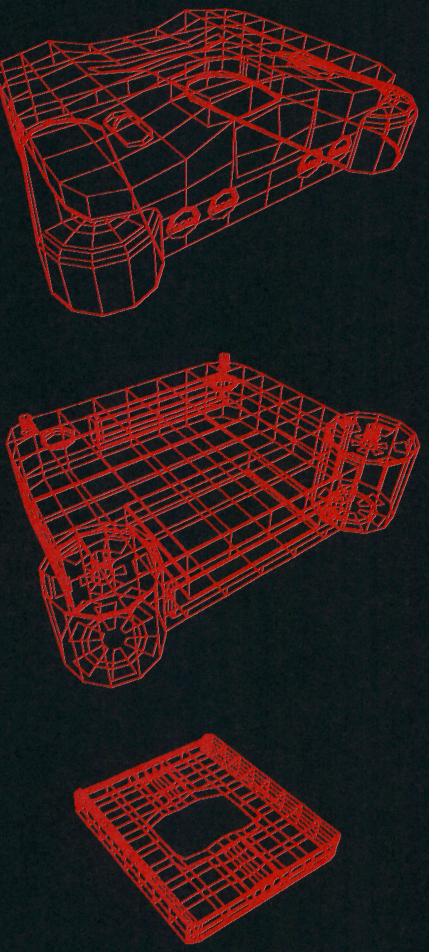
64DDで何が可能に!?

**64DDとネットワーク。このふたつが結びついて何が可能になるのか？
さまざまな肩書きを持つ仕掛け人、
また新会社ランドネットDDの取締役でもある、香山氏に聞く。
ネットワークの近未来……。**

香山 哲【TETSU KAYAMA】

- ●株式会社リクルート新規事業開発室エグゼクティブプランナー
- ●株式会社ランドネットDD取締役
- ●株式会社マリーガルマネジメント取締役
- ●株式会社メディアファクトリー常務取締役
- ●シーリオスタジオ代表

リクルートは、テレビやパソコン、モバイルなどモニターを奪い合う時代が来ると考えていました。3〜4年前にはモニターをコントロールするのはセットトップボックスであると言われていましたが、我々はゲーム機が中心に来るということを予想していたのです。これは非常に簡単な話で、ゲーム機というのはそもそも使い古したコストの安い技術を使った時代がつづいていたわけですが、32ビット機が出てからは最先端の半導体技術を使うようになり、ゲームをやるというだけではそれを持て余すので、将来的にはゲームをやるという行為を超えたものになっていくだろうと認識して、事業の準備を進めていたわけです。そのなかで当時、任天堂さんだけがハードディスク的に書き換え可能で通信機能を標準装備させることができる64DDを開発されてましたので、それを使って新しいエンタテインメント事業を興せないかというのが今回の話のはじまりです。個人的には『巨人のドシン』を埋もれさせたくないというのが本音の部分ではあるのですが(笑)、それだけではなく、さらに広げていくためにも、様々なサービスを考えています。64DDは、一般の小売店でバラバラに売られることはありません。むしろ、最初からコミュニティにお入りいただくような感じをうまく構築できないかなと思っています。任天堂スペースワールドまでに価格等が決まっていれば、その場で予約できるようにしたいし、もしそれができなければそこまでに情報を詰めて、スペースワールドでは実物の一部でも体験していただき、9月から予約を受け付けるということも考えています。64DDをはじめとしたスターターキットなどの受け取り方法は何種類かあると思います。直接ご自宅にお届けする場合と、我々のサービス拠点を通して受け取っていただくかたちと、そのふたつを組み合わせるかもしれないし、どちらか片一方でいくかもしれない。どちらにしてもすべて直接にやりとりを行なうことを考えてます。会費の徴収方法も、何種類か用意するつもりです。パッケージだけ買われる方からは会費を取らないということも当然ありえますし、ネットワークでいろいろな情報を得る方の場合には、数百円を基本料金の前提にしております。月会費をいただければ、アメリカの任天堂がやってるニンテンドウパワーのような雑誌を配って、来月のソフトやサービスを紹介するということもできると思うんです。でもゲームは動いているところを見ないとわからないし、音楽も聴いてみないとわからないじゃないですか。そういう意味ではリアルオーディオとかリアルビデオを64DDに積んでおくことで、ネットワーク会員の方には電子マガジンでソフトを見て注文していただいて、それが宅配で送られてくるというようなシステムだって作ることができるんです。課金方法については、ディスケットのライターに認証させてお店を回収機関にする方法とか、クレジット決済を含めてありとあらゆる方法にトライしようかと思っています。ソフトについてのサービスもいろいろです。例えば、『巨人のドシン1』では飯田和敏さんが考えているような『ホワイトバージョン』『ブラックバージョン』への書き換えも実現できるでしょうし、『巨人のドシンパーク』のようなさらに大きな広がりだって考えられるでしょう。『マリオアーティスト』シリーズについても、専用ブラウザの入ったディスケットとそうでないディスケットで値段を変えることも考えています。あるいはBBSや攻略情報を扱うタイトルごとのファンクラブを作り、そこへアクセスできるというサービスが実現できれば、そのサービスの入ったディスケットを欲しいという方と、攻略本やゲーム誌を見ていればいいんだという方で値段を変えたりすることもできるでしょう。



任天堂さんのソフトについては宮本さんたちとお話をしないといけないんですが、ネットワークとつなげるんだったら、どういうネットワークのサービスとそのソフトをセットにしてあげたらいいんだろうか、という観点で作っていこうと思っています。『ソニックアドベンチャー』をやった後に、ドリームパスポートでソニックのホームページに行けば何かがありますよというものではなく、最初からセットになっているものも構想しているんです。もっとも、ホームページを見る、メールを送受信するというのは全然問題ないのですが、そのほかのサービスをやろうとするとハードの性能が限界に達するので、その場合はカートリッジ側にCPUを載せてサポートすることになるでしょう。EPS（電子出版のフォーマット）を利用したデジタルマガジンも、いくつかのジャンルについて用意したいと考えています。あと、『サウンドメーカー』は小室哲哉さんと一緒にやっているんですが、αバージョンとか途中のバージョンも配信するということもやってみたいと思ってます。音楽も配信できますし。MP3データで出すことになるだろうと思いますけど。いちばんやってみたいのは、たとえばGLAYの新曲がノンパッケージだけ（でしか供給されない）みたいなことです。どこに行っても売ってなくて、ダウンロードだけでしか手に入らない、とかね。（その場合）次世代ゲームボーイでは64GBケーブルによって問題なくデータを持っていけますから、次世代ゲームボーイなどをウォークマンのように活用できるようになればいいなあと思ってます。64DDはゲームだけでなく、コミュニケーションとしても使えるし、ゲームボーイにも携帯電話にもつながるようにいずれはなるでしょうから。ドリームキャストにもプレイステーションにもドルフィンにもつながってもいいのではないかって考えているんです。他にも例えば『ファミ通』をデジタルマガジンでやるというのもいいのでは、と考えています。TVの『ゲームwave』で画面を紹介している、あれがすべてのタイトルについてあったほうがいいでしょう。ソフト会社も、あまり収益だけを期待しないで、たとえばチュンソフトだったら『トルネコ』のPS版が出る前にトルネコと一緒に遊ぼうみたいなサービスをすれば、音楽で言えばシングルにあたるプロモーションメディアにもなるじゃないですか。で、最終的にはアルバムにつなげる、そんな使い方も考えられると思うんですけどね。また、会員になられた方にはゲームの博物館のようにゲームボーイやファミコン、スーパーファミコンのソフトが遊べるようにしたいですね。ニンテンドウパワーのシステムが将来的にはネットワークに置換されていくような形で。ここまでやってきたものがもったいないですから、ゲーム好きな人のためになんとかこれはライブラリにしたい。そのためにエミュレーターについてはいくつか作り始めてます。新会社が作られてからサービスに必要だというので開発を始めたのでは間に合わないから、ゲームボーイを64で動かすものとかを作りはじめています。いうなれば、バーチャルゲームステーション状態ですよ。これらのように、これまでのゲームの世界の常識や流れにとらわれることなく、どんどんいろいろな新しい試みにチャレンジしていきたいですね。そうすることでこれまでにない新しい遊びを作りだしていけるでしょうし、さらにはこれらをきっかけとして新しい産業づくりをしていきたい、そう思ってます。

（1999年6月24日、株式会社マリーガルマネジメントにて収録）

これから発売が予定されているソフト

●巨人のドシン1	発売元未定	12月発売予定	価格未定
●マリオアーティストシリーズ	任天堂	12月発売予定	価格未定
●シムシティー64（仮題）	任天堂	12月発売予定	価格未定
●大戦略	発売元未定	12月発売予定	価格未定
●ゴルフ	発売元未定	12月発売予定	価格未定
●F-ZERO X エクステンション	任天堂	12月発売予定	価格未定
●麻雀	発売元未定	12月発売予定	価格未定
●キャベツ（仮称）	任天堂	発売日未定	価格未定
●ゼルダの伝説DD（仮称）	任天堂	発売日未定	価格未定
●ファイヤーエムブレム64（仮称）	任天堂	発売日未定	価格未定
●将棋	発売元未定	発売日未定	価格未定

写真左から、マリオアーティスト タレントメーカー（仮称）／マリオアーティスト ピクチャーメーカー（仮称）／マリオアーティスト ポリゴンメーカー（仮称）／巨人のドシン1　※画面写真は、すべて開発中のものです。

©1997 Nintendo ©1997 Nintendo/Nichimen Graphics. ©1999 Param(Marigul)

地球圏に突如として出現したムゲ・ゾルバドス帝国。
この謎の宇宙帝国の圧倒的戦力のまえに地球連邦軍はなす術もなく敗退。
地球はムゲ帝国の支配下に入った。
しかし、この宇宙人による支配を脱するため、
地球各地に隠されていたロボット軍団が立ち上がった。

スーパーロボット大戦64

スーパーロボット大戦 LINK BATTLER リンクバトラー

ゲームボーイ、ファミコン、スーパーファミコンとあらゆるメディアを制覇してきた超人気シリーズ『スパロボ大戦』がついにニンテンドウ64に登場。64版ならではの新機軸も満載!

古くはマジンガーZをはじめとする'70年代スーパーロボット群と、ガンダムを代表とする'80～'90年代のリアルロボット。どちらも、メカ、キャラクターともに魅力あふれる素材。その両方を一気に味わえちゃう、プロ野球で言えばオールスター戦、そんなゲームがこの『スパロボ大戦』シリーズだ。

よもや知らない人はいないと思うけど、知らなくてもロボット好きなら全然OK。シナリオやイベントも充実しているから、シミュレーションRPG初心者にもじつにとっつきやすくなっている。加えてこの『スパロボ大戦64』では、ゴッドマーズとOVAのジャイアント・ロボの2体が初登場だ。

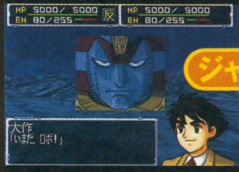
あの名作がニンテンドウ64にやってきた!!

©葦プロダクション ©サンライズ・NTV ©創通エージェンシー・サンライズ ©ダイナミック企画 ©東映 ©光プロダクション ©光プロ/アミューズビデオ / PLEX / アトランティス ©BANPRESTO 1999 ©1999 MONEGI

ジャイアント・ロボ 六神合体ゴッドマーズが参戦決定!!

ゴッドマーズ!

ジャイアント・ロボ!



⬆➡小林誠デザインによる超ボリューミーなボディーが迫力のロボ。草間大作少年のリモートコントロールで動く。

⬆太古から地球に眠っていた巨神のなかに6体のロボットが隠されていた。6体が合体しゴッドマーズとなる。

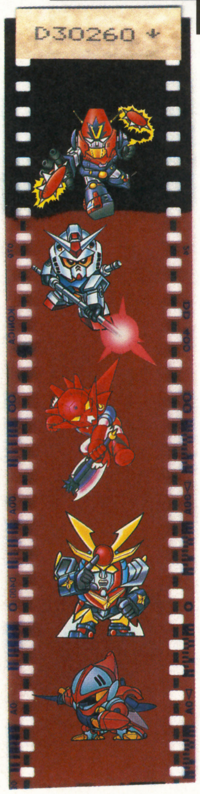
これが『スパロボ大戦64』のフルラインアップだ!

リアル系

- 機動戦士ガンダム
- 機動戦士Zガンダム
- 機動戦士ガンダムZZ
- 機動戦士ガンダム～逆襲のシャア～
- 機動戦士ガンダム0083 ～スターダストメモリー～
- 機動戦士ガンダム第08MS小隊
- 機動武闘伝Gガンダム
- 新機動戦記ガンダムW
- 聖戦士ダンバイン
- 蒼き流星S・P・Tレイズナー

スーパー系

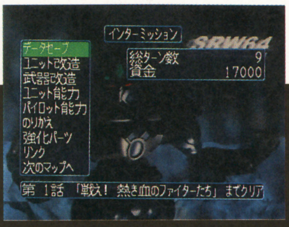
- 無敵鋼人ダイターン3
- マジンガーZ
- グレートマジンガー
- UFOロボグレンダイザー
- ゲッターロボ
- ゲッターロボG
- 超電磁ロボ コン・バトラーV
- 超獣機神ダンクーガ
- 六神合体ゴッドマーズ
- ジャイアント・ロボ ～地球が静止する日～



ロボット軍団(含むモビルスーツ等)を駆って平和を守れ!

『スパロボ大戦64』の基本的ゲームの流れはフェーズ＆ターン制。プレイヤーフェーズですべてのユニットを動かしたら、敵フェーズへ移行。野球で言えば自分の攻撃回と敵の攻撃回が交互にやってくるのと同じ。でもって1イニングが1ターンだ。

プレーヤーフェーズや敵フェーズ中にはさまざまなイベントも起こる。こうしてひとつのシナリオをクリアーすると、インターミッション中にパイロットやユニットの強化、武器の改造や乗り換えといったさまざまなことができる。楽しみかたはぎっしり無限大だ。



基本的ゲームの流れ

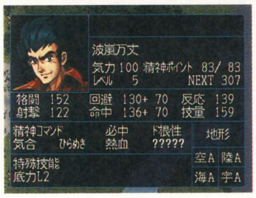
フェーズ＆ターン制
⬆ユニットひとつひとつを“つかんで”移動､攻撃､などのコマンドを与えていくのだ。

➡

フェーズ中にイベントも
⬆マップ中ある場所に来ると起こるイベントなども。新型機をゲットするチャンスかも。

➡

インターミッションで強化
⬆この画面でさまざまな自軍強化が可能。しかしやっぱり資金がなくては始まらないぞ。

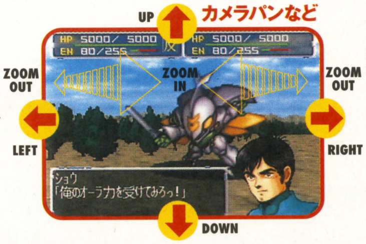


⬅パイロットにはさまざまなパラメーターがある。レベルだけでなく各項目を強化したい。

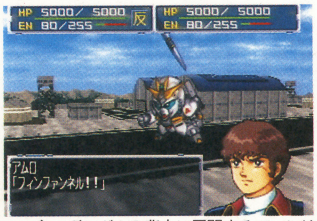
➡ユニットにもいろいろな武器を付け替えたり持たせたりすることで強化が図れるぞ。

3D戦闘画面が超迫力＆スピード感を大演出!!

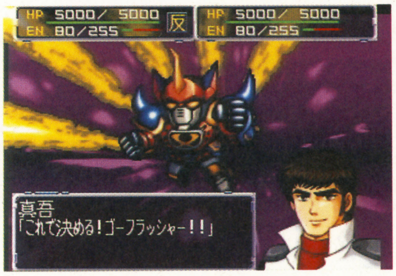
今回の『スパロボ64』で実現したことのひとつに、戦闘フィールドの3D化があるのだ。つまり、戦闘画面の背景は3Dマップで描かれているということ。だから、視点を上下左右させたりズームアップやアウトも自由自在。この機能を活かせば、これまでの2Dマップ表示のマップとは較べものにならないほどの激しいアニメシーンが可能になる。この迫力をぜひみんなも実感してほしいぞ。



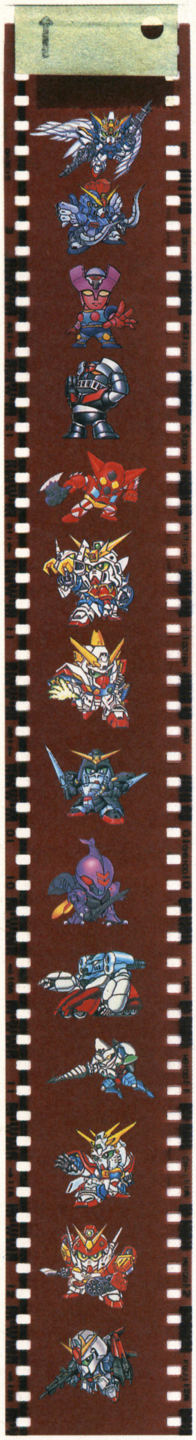
⬅ダンクーガの断空剣ももちろん迫力。剣を振るうアニメーションが見どころか。



⬆νガンダムの背中に展開するフィンはサイコミュで操縦するファンネルになる。



⬆こちらはゴーショーグンのゴーフラッシャー。光線系は派手なアニメが期待できる。



クロスオーバーするマルチシナリオでさらに盛り上がれ!

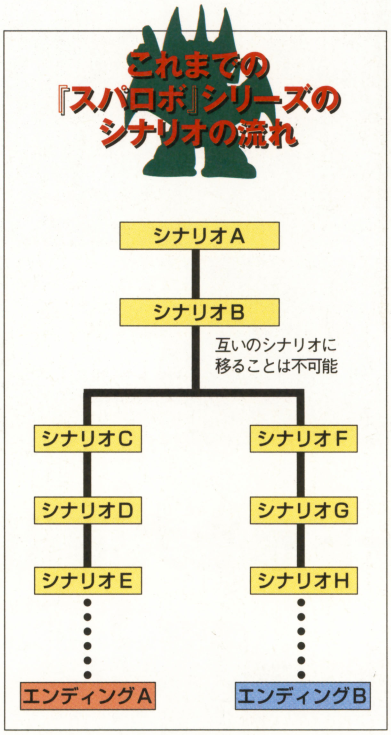
もともと『スパロボ』シリーズはマルチシナリオシステム。しかし今度の『スパロボ64』はマルチ具合が全然違う。詳しくは図を見てもらいたいのだが、これまでのものが、どちらかのルートを一度選ぶともう一方に移ることはできなかったのに対し、今度の『スパロボ64』では途中でもルートを変えることができるのだ。つまりプレーヤーが属する陣営を変えて戦い続けることができるというわけ。しかもシナリオはそれぞれが10マップ程度のブロックにまとめられ、全部で100を超える。このボリュームはすごいぞ。

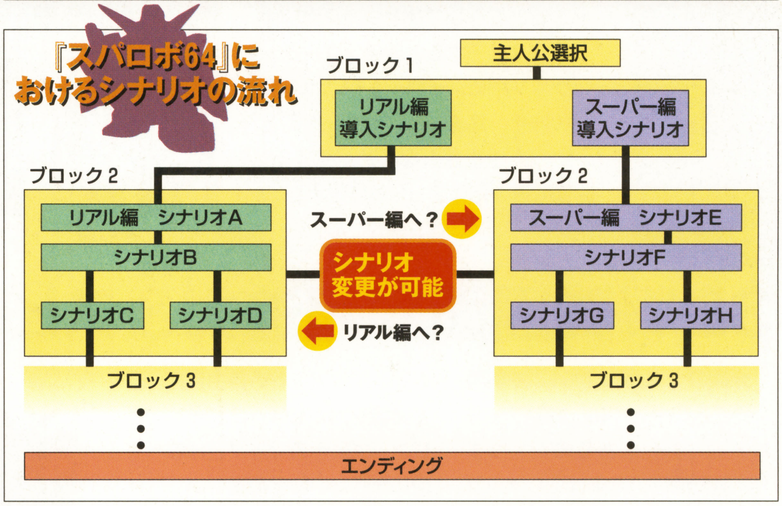
まずは主人公を選択

リアル編　スーパー編

⬆性別も男女好きなほうを選べるのだ。しかし、この女のほうのライバルって……。

⬆スーパー系はけっこう熱血？　主人公男キャラは額のキズがちょっとワル出してる。



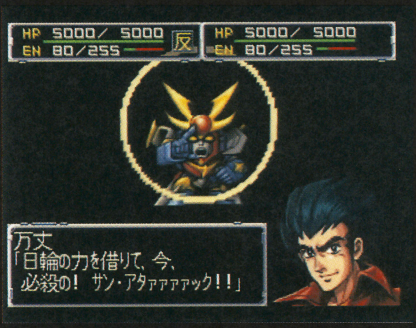


リアル系か？

⬅一見スーパー系か？っていう感じもする『Gガン』。でもしっかりリアル系です。

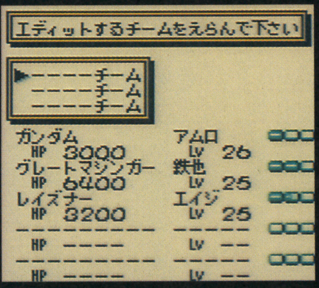
➡武器発射前のこの見得がスーパー系の見せ場。ダイターン3のファイナルウェポンだ。

スーパー系か？

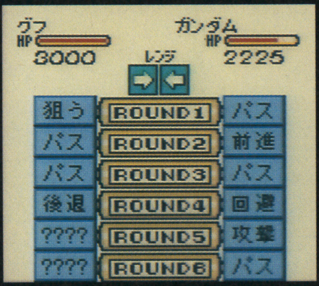


さらにスゴイ機能は次ページに！

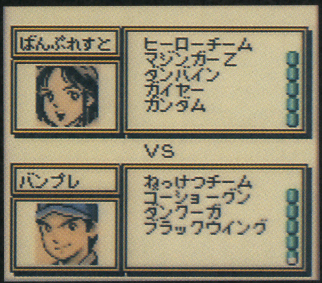
64版ロボット大戦から長い月日が流れた時代。
子供たちの間では、
大戦で活躍した英雄たちを扱ったひとつのネットゲームが流行っていた。
通称"リンクバトラー"というこのゲームは
ネットワークを通じて対戦やトレードを楽しむのだ。
超A級からD級までの公式リーグに分かれ、
年間成績で優勝を争うこのゲームは、
未来の子どもたちの心を捉え、
熱狂させていった。



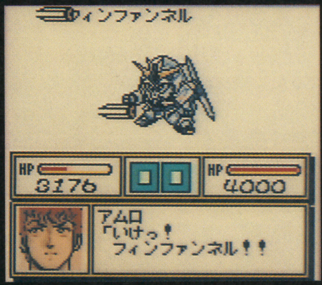
➡Sサイズのガンダムタイプなら5機まで。Lサイズのロボなら1チーム3機までだ。



➡相手のコマンドを予想して、その裏をかく戦術が必要だ。ここが勝負のおもしろさ。



⬅チームを編成したら対戦だ。コンピューターやケーブルを使って友達を対戦できるぞ。



⬅コマンドが思うように当たれば相手に大きなダメージを与えられる。逃げられることも。

対戦型シミュレーションだ!

『リンクバトラー』は対戦型のシミュレーションゲーム。フィールドなどはなく、1対1の戦いが基本だ。プレイヤーはロボットとパイロットを組み合わせ、ルールに従ってチームを編成。相手チームと団体戦を戦う。対戦の1ターンは6ラウンドからなり、6回分のコマンドをあらかじめ入力することで戦いを推移する。もちろん友達どうしの戦いも可能だ。

ゲームボーイにも新作スパロボが出現!!

ゲームボーイ版『リンクバトラー』と連結しちゃう超機能を搭載!

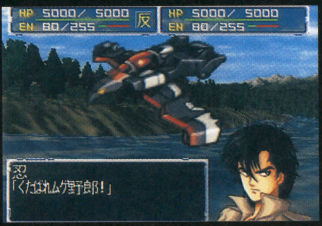
さらに驚愕の新システムが今度の『スパロボ』には存在する。それは、64GBパックを使うことで、『スパロボ64』とゲームボーイの『スーパーロボット大戦リンクバトラー』とでデータのやりとりができることだ!

といってもこのふたつはまったく内容が異なるゲーム。にもかかわらず、データ的には同じものをお互いに共有している。そこで、『スパロボ64』から『リンクバトラー』に情報を送ったり、その逆に『リンクバトラー』で育成したユニットを『スパロボ64』へ持ってきたり。これまでとまったく違う楽しみかたができるということだ。

こんなメリットがてんこ盛り

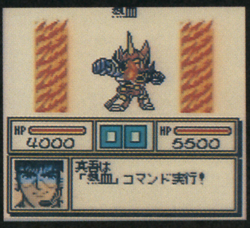
キャラクター育成

⬆パイロットデータに互換性があるから、互いにキャラクター交換が可能。育成したキャラをまた元に戻して活躍させたりなんてことも。



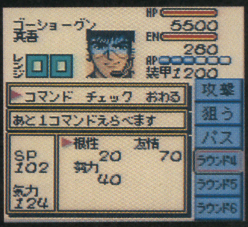
隠れキャラも?

⬆『リンクバトラー』と接続することによって登場する『スパロボ64』の隠れキャラがいる。その逆もある。となれば絶対にリンクさせたいね。



キャラトレード

⬆『リンクバトラー』どうしでのキャラ交換はもちろん可能。友達が育てたキャラを『リンクバトラー』でも『スパロボ64』でも使えるのだ。



どちらもパワーアップ

⬆『リンクバトラー』で育てたキャラを移植して『スパロボ64』で最初から活躍させたりその逆をやったり、双方向なメリットが広範囲にある。

スーパーロボット大戦大感謝祭 激闘! 真夏のスパロボ伝説

スパロボファン狂喜乱舞! ファン感謝イベント、激闘! 真夏のスパロボ伝説が開催される。内容は盛りだくさん。1500人参加スパロボクイズ大戦に、99年東京ゲームショー春、バンプレストブースで大好評だったスパロボライブの再現であるスパロボボーカルセッションズ、スパロボ大戦シリーズプレイコーナーやスパロボグッズ特別販売なども充実しているんだ。クイズ大戦への参加応募締め切りは終了しちゃったけど、先着500名まではイベントに入場できるぞ。スパロボ野郎は昼飯を抜いてもぜひ参加するしかない!

●イベント実施日　平成11年8月20日(金)　開場12時、開演13時、終了予定17時
●会場　お台場Zepp Tokyo(ゼップトウキョウ、東京都江東区青梅1丁目パレットタウン内)
●問い合わせ先　スーパーロボット大戦大感謝祭事務局　☎03-3695-3360　土日祝日を除く10時〜18時

新作ゲーム徹底紹介

実況Jリーグ1999 パーフェクトストライカー2

コナミ
1999年7月29日発売
価格 7,800円（税別）

©1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ©1996 JFA

オリンピックに南米選手権、2002年に控えたワールドカップと、どんどん盛り上がりを見せる日本のサッカー界。そんなサッカー熱をさらに高めてくれるのが、今月紹介する『実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー2』だ。ついに発売まで1週間と迫ったこのゲーム。今月はプレイ中での基本的な操作のおさらいと、気になる新モード、"サクセス"をドーンと紹介して行くぞ！

パースト2ではこんなプレイができるぞ！

→ ボールの動き
→ パスを出す選手の動き
→ パスを受ける選手の動き

64の『実況』シリーズでもっとも根強いファンを得たのは世界を舞台にした『ワールドサッカー』。64のコントローラーの特徴をフルに活かし、最高とも言えるプレイ感を与えたのが人気の秘密だ。この『パースト2』の操作系のシステムも、基本的には『ワールドサッカー』を踏襲し、かつ新しい要素まで詰め込んでいる。いったいどんな操作ができるようになったのか!? そんな追加点も含めて、ここではこのゲームのプレイ方法を覚えていこう！

サーチパス

3Dスティック＋Aボタン

入れた方向の味方選手に送る基本的なパスだ。まずはこのパスを確実につなげるようになるまで練習しよう。自分のチームのフォーメーションを理解してつねにどの位置に味方がいるのかを把握し、自分の頭の中でピッチ全体をイメージしていくことができれば、自然とパスもつながっていくぞ。

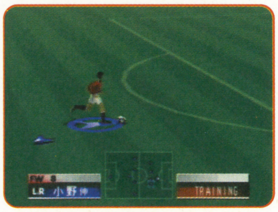
Rボタンパス

Rボタン＋Aボタンか左Cボタン

3Dスティックを入れた方向にボールを蹴ることができ、Aボタンが低いキック。左Cボタンがフライボールになる。はじめは使いにくいかも知れないが、慣れてくればスペースにボールを放り込んだり、低い弾道でのセンタリングを上げたりと自由自在のキックが可能になるぞ。

ドリブル

ボールを持った状態で3Dスティックを入れればドリブルになる。3Dスティックの入れ具合でドリブルのスピードが変えることができる。実際のサッカーでもスピードの緩急をつけたドリブルで敵を抜き去るというパターンはよく見られる光景だ。



▲ドリブル　3Dスティック入力
緩急をつければ敵もディフェンスしにくくなるというもの。マラドーナ並みのドリブルでゴールを目指せ！

▼ドリブルでのまた抜き
3Dスティックと同時に下Cボタン
ストイコビッチが得意とする、いわゆるまた抜きというテクニックで今作から追加された。敵が目の前にいる状態で 3Dスティックと下Cボタン同時押しで出すことができる。難しいが決めたときの喜びはデカイ。やられたときの屈辱はもっとデカイ！

▲ダッシュドリブル
3Dスティック＋下Cボタン
ドリブル中に下Cボタンでスピードに乗ったドリブルになる。ただし足からボールが離れるので、敵にカットされやすいぞ。

ワンツーパス

▲ワンツーパス　右Cボタン
スピードに乗って敵陣を切り崩すのに最適。ただし、敵に進路を妨害されて止められるコトもあるので気をつけよう。

▲フライワンツーパス　右Cボタン2回
今作から加わったテクニック。フライのパスを出し、さらに壁になる選手がヘディングで前にボールを落とすプレーで、敵にカットされにくいぞ。

パスを出した選手が走りながらリターンパスをもらう。壁となる味方のいるときに使っていけば、確実に敵を抜き去ることができる。ただし、慣れた相手にはワンツーパスの出だしでバレてしまうので簡単に止められてしまう。そんなときはワンツーパスのボタンを押したままZボタンを押そう。ワンツーパスを受けた味方がリターンパスを出さずに自分でボールキープするのだ。上手く使えば有効なトリックプレイになるぞ。

スルーパス

▲フライスルーパス　上Cボタン2回
前作と操作が変わり上Cボタン2回で出せるようになったが、性質は同じスルーパスのフライボール版だ。これもスルーパス同様押したままでの入力が可能だぞ。

▲スルーパス　上Cボタン
ボタンを押したままにすると、パスを受ける選手が前方に走り込んでいき、ボタンを離すとパスを出す。

本物のサッカーでは頻繁に登場するこの言葉は、敵のディフェンダーの裏を突くパスとして有名で、日本では中田やラモスなどがその代表だ。このゲームでは受ける選手が走りながらパスをもらうという動作になるので、敵の裏を突くのはもちろん、空いたスペースに選手を走り込ませるパスとしても使うことができるぞ。ただし、パスを受ける選手の位置には注意。気を付けないとすぐにオフサイドにかかってしまうぞ。

フライキック

▲フライキック　左Cボタン
ベッケンバウアーやクーマンなど名選手のロングパスは、一気に戦況を変える力があった。画面上のレーダーで味方選手の位置を確認して正確なボールを配球していこう！

▲センタリング　左Cボタン
この線から敵ゴールまでがセンタリングゾーン。どのキックも、Zボタンを押しながら3Dスティックを入れればその方向にカーブをかけることができる。このカーブで巻いたセンタリングを上げることも可能。ベッカム張りのアーリークロスを上げよう！

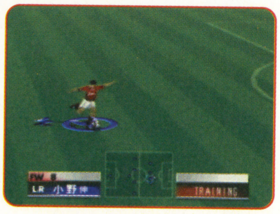
ボタンを押す長さで飛距離の異なる山なりのボールを蹴り出すことができる。目の前の敵の頭上を越えるパスや、逆サイドへのサイドチェンジ、ディフェンダーからフォワードへのロングパスなどに使える。ちなみに、敵のペナルティエリアのラインから敵ゴールまでのゾーンでこのフライキックを使うと、自動的にセンタリングを上げることもできるのだ。

フェイント

ドリブルやキックなどに巧みなフェイントを織り交ぜていけば、敵を欺き抜き去ることができる。組織的なパス回しも重要なテクニックだが、それればかりでは攻撃が単調になってしまう。ときにはこういった個人技を駆使して敵を混乱させていくのも非常に有効なテクニックだ。

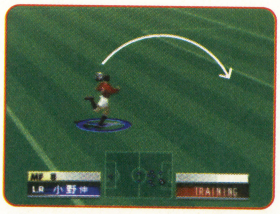
▲Zドリブル
3Dスティックと同時にZボタン＋下Cボタン
新しいテクニックで、ダッシュドリブルよりも大きくボールを蹴り出してドリブルしていく。その分足からボールが大きく離れるがドリブルのスピードはトップ。フリースペースやサイドを駆け上がるときなどに有効。

▼キックフェイント
3Dスティック入力
ボールを蹴るマネをして相手を騙すフェイント。フェイント中に3Dスティックを入力すれば、その方向にダッシュドリブルを開始する。



▼クイックターン　**ダッシュドリブル中に3Dスティック1回転**
ボールをキープしたまま回転しつつ前方に切り込むテクニック。タイミングが合えば、回転しているときに相手のチャージをすり抜けることもできる。

▲クイックフェイント
3Dスティック同時に下Cボタン
3Dスティック入力と同時に下Cボタンでその方向にダッシュドリブルをする。このときすぐに3Dスティックを別方向に入力すれば、その方向にす速い切り返しをすることが可能だ。



▲ヒールリフト　**ダッシュドリブル中に3Dスティックニュートラルで下Cボタン**
自分のドリブルしている方向の前方にボールを浮かせるテクニック。目の前のディフェンスを抜きたいときなどに使おう。

▼スルー
サーチパスのあと下Cボタン
サーチパスを受ける選手がボールを受ける前に下Cボタンを押せば、パスをもらわずにそのままスルーできる。裏にフリーの選手がいるときに有効だ。

▼ジャンプ　**Zボタン2回**
相手のチャージやスライディングタックルをかわすことができる。選手の能力によっては、ジャンプのあとに体勢を崩すこともあるので、乱用は避けよう。

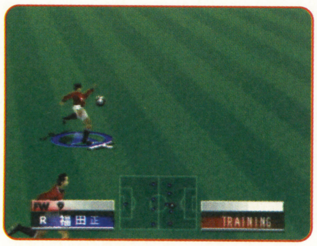
シュート

敵のエリアに入った状態でBボタンを押せばどんな状態でもシュートを撃つことができるぞ。ボタンを長く押せば威力があり弾道の高いシュート。ボタンを短く押せば弾道の低いシュートになる。ボールと選手の位置関係によってシュートの種類が変化するが、どの状況でもシュートの撃ちやすい体勢を整えたほうが精度が増す。シュートが撃ちやすいポジショニングを意識しよう。

3Dスティックを上に入力すれば画面奥、下に入力すれば画面手前のゴール隅を狙うことができる。キーパーの取りにくい位置へ撃ちわけることが、シュートの成功率を高めるポイントだ。

▲ヘディング

▼ダイビングヘッド



▲ボレーシュート

▼オーバーヘッド

ディフェンス

相手のシュートとパスのコースを塞ぎ、相手がボールを出せなくなったところへチェックを仕掛けてボールを奪う。これが上手くいけば相手は攻め手を失い、ちぐはぐな攻めしかできなくなってくるのだ。慣れてくればワザとパスコースを開けてパスを出させて、そこを別の選手でカットするといったことも可能だ。ひとりの選手でボールを奪おうとするのではなく、チーム全体で組織的な守備を行う。これがディフェンスの基本だ。

▲ボールカット　**Zボタン2回**
新しく加わったテクニックで、体を使って相手のパスコースを遮断する。相手のセンタリングやシュートを走りながら止めるときに有効だ。ただし大きな隙があるので使いどころには注意しよう。

▲チャージ　**Aボタン**
足を出して相手からボールを奪う。相手の背後からよりも、正面や横から相手とボールのあいだに入り込むようにして使うのがベスト。Rボタンを押しながら使うと、ボールにいかずに3Dスティックを入力した方向にチャージが出せる。

▼ショルダーチャージ　**Aボタン＋Bボタン**
肩をぶつけにいったり、シャツを引っ張るといったラフプレイで相手を邪魔する。ボタンを押す長さが短ければ相手の体勢を崩す程度だが、ボタンを長い時間押すと反則覚悟のハードなラフプレイを仕掛けることができる。状況に応じて使い分けよう。

▲プレス　**下Cボタン**
相手と接触したときに押しのけることができる。一見地味なテクニックだけど、これで体勢を崩してからチャージを仕掛けたり、走り込みながらパスを受けようとする選手を邪魔することができる。使う機会が多いテクニックなので必ずマスターしよう。

▼スライディング　**左Cボタン**
少し離れたところからでもボールを奪うことができるが、かわされたときの隙が大きい。また、後方から仕掛けるとまず反則をとられるので注意しよう。チャージと同じようにRボタンを押しながら使うと、3Dスティックを入力した方向にスライディングにいく。相手のパスコースをカットしたいときなどに使おう。

サクセスモードでオリジナルキャラを作ろう！

『パワプロ』でおなじみのサクセスモードがこのゲームにも加わったのは先月お伝えしたとおり。今回はみんなが知りたいサクセスモードに迫ってみるぞ！

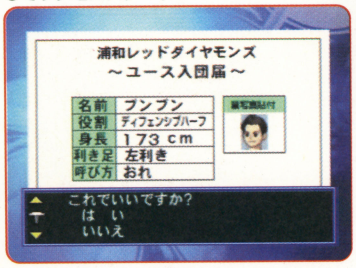
Jリーグのユースクラブへ入団したところからスタートするサクセスモード。3年間で実力を身につけて、トップチームに採用されることが目的だ。採用された選手はJリーグの各チームに登録することができるけど、トップチームに採用される選手を作り上げるのはそう甘くはない。しっかりとした育成方針を決めて育てていくことが大切なのだ。

◀ライバルたちとの競争も糧にして、実力を身につけていくのだ！

▼チームメイトと協力していくことも、サッカー選手には必要なことなのだ。

Jリーガーを目指せ！

▼名前やポジション、利き足などを入力してサクセススタート！



◀彼女との甘い生活もいいけど、自分の夢を忘れるな！

目指せワールドクラス！

がんばれば世界に名だたるプレイヤーにだって負けない選手を作り上げることも……。

ここではサクセスモードでできる練習を紹介していこう。『パワプロ』ではタフ度というステータスを上げてからトレーニングするというのがサクセスの基本だったが、『パースト2』のサクセスにはタフ度は存在しない。かわりに選手のスタミナを上げておけば、トレーニングをしても体力が減りにくくなって多くの練習量をこなすことができるぞ。それから各ポジションに適したトレーニングを行っていこう。

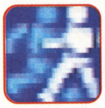
走り込み
スタミナとジャンプを上げる練習。とにかくスタミナがないとどの練習をやってもすぐに体力がなくなってしまう。どのポジションの選手にも欠かせない重要なトレーニングだ。

短距離離走
スピードとダッシュが上がり、キープとパスが下がる練習。とくにスピードがないと相手選手に追いつくこともできない。どのポジションでもできるだけ上げるようにしておこう。

ドリブル
スピードとキープが上がり、パスが下がる練習。スピードとキープのどちらも求められるフォワードには欠かせないが、この練習のしすぎでパスが下がりすぎないよう注意しよう。

ヘディング
決定力とジャンプが上がり、ダッシュが下がる練習。ヘディングで点を取るフォワードやそれと競り合うディフェンダーに必要な練習だ。それ以外のポジションならあまり必要ないだろう。

シュート
決定力とシュート力が上がり、スタミナとディフェンス力が下がる。シュート力はすべてのキックの強さに影響するので、フォワード以外の選手にもある程度練習させよう。



ディフェンス
ディフェンス力が上がり決定力とシュート力が下がる練習。ディフェンダーとボランチにとってもっとも重要な練習。ただし決定力とシュート力が下がるのが少々気になるところだ。

プレースキック
決定力とカーブが上がり、スタミナが下がる練習。センタリングを上げるポジションや、フリーキック、コーナーキックなどを蹴る選手には欠かせない。下がる能力がスタミナだけなのもうれしい。

試合形式練習
スタミナとパスが上がる。さらにフォワードならシュート力、ミッドフィルダーならキープ力、ディフェンダーならディフェンス力、キーパーならキーパー能力がアップする。体力の減りが激しい。

キーパー反応
キーパーが短距離走のかわりに行う練習で上下する能力もまったく同じだ。キーパーにはパスやキープ力は必要ないので、この練習を多く行っていくといいだろう。

ハイボール
これもヘディングのかわりに行う練習で、ジャンプが上がりダッシュが下がる。ダッシュが下がるのは嫌だが、キーパーにとってジャンプ力は必須。これが高ければ空中の競り合いにも負けないぞ。

キーパー専用
キーパー能力とゴールキックが上がり、パスが下がる練習。キーパー能力が高いキーパー＝優秀なキーパーということになる。この能力がもっとも高くなるようにトレーニングしていこう。

イベントで得意技や特徴を身につけよう！

"ドリブル"や"ボレーシュート"といった得意技に、『パースト2』から登場した"特徴"というシステム。これらは発生するイベントで獲得することができる。トレーニングで基本的な能力を高くするだけでなく、各ポジションに適した得意技や"特徴"を身につけさせれば、試合で活躍してくれるのは間違いなしだ。

得意技はその技のみの効果を増すけど、この特徴はちょっと違う。"Vゴール男"ならVゴールのときに能力が上がるといった感じで、その特徴を活かせる状況になると能力が上昇するのだ。ただしこの特徴には、"雨に弱い"などといったマイナス効果を持ったものもあるのだ。

▲うまくいけばこんなに特徴をつけることもできるのだ。

▼彼女の真美ちゃんとのイベントでこんなに特徴をゲット！

こんなに特徴が！

▼チームメイトに初詣に誘われた。断る理由はなし。みんなで行こう。

▲ガーン！ おみくじで大凶を引いてしまった！ なんかマイナスの特徴がつきそうな予感……。

こんなんでイイの?!

◀なんと都合いいポジティブシンキングで"逆境に強い"を取得！ サンキュー武田君！

マイナスの特徴には注意！

▲帰ると誰からかわからないプレゼントが。いいものが入ってるのか悪いものが入っているのか……。

▲ガーン！ みるからにイヤな特徴がついた!!

◀これまたダメな特徴が……。オレになんの恨みがあってこんなことするんだよ！

試合で結果を出す！ それがプロへの道だ！

試合に出て活躍を認められればプロへの道は開けてくる。だが、監督からある程度の評価を得ていないとその試合にも出ることができないので注意しよう。試合に出たら、対戦チームに勝利するために全力を尽くそう。勝つことができれば能力は大幅にアップし、ときには得意技をマスターすることもあるぞ。引き分けたり負けても能力は上がるが、勝ったときほどは上がらない。すべての試合に勝利するくらいの気持ちでいよう。

ライバルをねじふせろ！

▲対戦チームにはいろいろなライバルプレイヤーが登場する。みんな秀でたプレイヤーばかりだが負けるわけにはいかないぞ！

▲監督の期待に応えるためにも、絶対に勝利するべし！

◀試合前に自分のポジションやチームのフォーメーションを確認しよう。

やったぜ！

▲派手な個人技もいいが、なによりも勝利が最優先。ほかの味方プレイヤーも有効に活かしていこう！

▼自分のキャラクターで華麗なゴールをゲットしてやる！ 監督！ 見てますか〜ッ！

▲勝ってすべての能力がアップ！ 全試合に勝てば凄いキャラができるかも!?

今日からJリーガーだ！

▲3年間のユース期間が終わるとき、監督から運命の発表が……。選手の能力や監督の評価といった要素が絡んでくるのだ。それらをクリアーしていれば、トップチームに昇格して晴れてJリーガーになることができるぞ！

購入予定日	ゲーム開始日	ゲーム終了日	自己評価
／	／	／	点

LODE RUNNER 3-D 基礎問題集 カラー版

◇はじめに

1980年代にパソコンで登場し、熱狂的なファンを持つにいたったゲーム『ロードランナー』が『LODE RUNNER 3-D』としてN64に登場することになった。穴を掘りモンスターを埋めつつ各ステージにある金塊を集めるというゲーム内容はそのままに、3Dポリゴンで表現された奥行きのある世界など、新たな魅力もつけ加えられているのだ。このゲームのおもしろさは自力でパズルを解いていくところに尽きるが、プレイする前にいくつかの問題にチャレンジして頭を慣らしておこう。

基本編 ◇これだけは押さえておきましょう

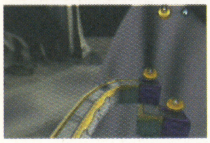
◆ゲームストーリー

ロードランナーとなるキミの前には、100面以上のパズルが立ちはだかる（5つのワールドにそれぞれ5つのステージがあり、さらに各ステージには4つのレベルが存在するため）。そこでパズルを解き、エンペラーモンクが強奪した金塊を集めていかなければならないのだ。

◆ロードランナーの基本操作

3Dスティックを使いマップ上を縦横無尽に歩き回ろう。穴を掘り、バクダンをセットして**行動範囲を広げていく**ことが、パズル攻略のカギだ。

走る・飛び降りる

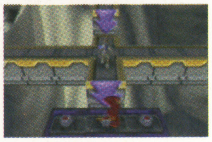


ブロックまたは穴に落ちたモンスターの上部を移動可能。下に矢印がついているブロックからは下に飛び降りることができるのだ。ただし落下しているときの移動操作は不可能だから**落下位置は確認**せよ。

ブロックを壊す

ブロックを破壊してモンスターを穴に落としたり、下へ飛び降りたりできる。開けた穴は時間がたつと元に戻る習性があるぞ。ブラスターを発射すると反動で一歩後ろに下がってしまう、**後方は必ず確認**するべし。

バクダンをセット

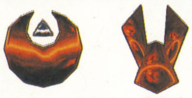


落ちているバクダンを入手して一歩前のブロックにセット、しばらくすると自動で爆発、セットしたブロックを中心に前後左右上下3ブロックを破壊できる。バクダンは一度使っても同じ位置に再び出てくるから、何度でも利用可能だ。

◆アイテム

アイテムは必ず取らなければならないものと、取らなくてもかまわないものがある。大事なのは各マップにある**金塊すべてを集めること**なのだ。

金塊・落下する金塊



通常はブロックの上にある金塊だが、モンスターが隠し持っていたり**ブロックの中に埋まっている**場合がある。落下する金塊は地面に着地すると普通に拾うことができる。

バクダン

ブロックを破壊できる高性能バクダン。羽根が広がり回転しているものは、**もうすぐ爆発する**ことを示す。また、熱せられると自動的に爆発してしまうから注意！

宝石

ボーナスゲートを開く青い宝石。どのマップにも存在するアイテムではなく、また取らなくてもゲームの進行に影響はない。

ライフプレート

人のマークの入ったプレート。宝石同様に、どのマップにも存在するアイテムではない。取るとロードランナーの残り人数がひとり増える。

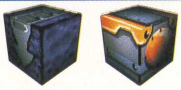
ナビゲーションピース

新たなワールドへ進むために必要なアイテム。5つ集めるとつぎに進むべきワールドへの侵入が許可される。**金塊同様必ず集めなければならない**アイテムだ。

◆仕掛け

ブロックやボーナスゲート・レベル以外の仕掛けは、各ワールドによって異なる。ここでは主なものを紹介しよう。とにかく慣れること、そしてうまい使い方を考えるのだ。

ブロック



ブラスターやバクダンによって破壊可能なもの、まったく破壊できないものがある。自分が抜け出せなくならないよう、**書いてあるラインや矢印には注意！**

ゲート

すべての金塊を集めると開くゲート。つぎのレベルへ進めるようになる。レベル4で金塊をすべて集めてゲートに入ると、そのステージはクリアーとなる。

ボーナスゲート

ボーナスレベルへの入り口、宝石を取らないかぎり侵入不可能。このゲートに入らなくてもゲームの進行には影響はない。

スチームリフト

スチームリフトに乗り作動させると蒸気で上部まで運んでくれる。バクダンも蒸気で上部へ運べるぞ。ただし、しばらくすると自動的にスチームが止まるのだ。

シャトルディスク

プレートに乗って作動させると、空中を移動し終点まで運んでくれる。下にブロックがあると、途中で飛び降りたりバクダンを落としたりなどもできる場合がある。

危険な井戸

灼熱のマグマを吹き上げ、周りのブロックを熱する。そのブロックに触れただけで死んでしまう。また、バクダンは熱せられると自動的に爆発してしまうぞ。

◆敵モンスター

やっかいな動きをうまくかいくぐってパズルを解かなければならない。移動速度が遅いのが唯一の救いとも言えるが。

モンク

見つかると執拗に追いかけてきて捕まえようとする。ブロックを壊し、穴に落とすことができる。バクダンでも殺せる。

フライングモンク

空中を飛びながらロードランナーを警戒、もちろん見つけると追いかけてくる。**穴には落とせない**がバクダンで殺せる。

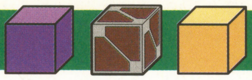
エンペラーモンク

金塊を奪い去っていった敵モンスターのボス。もちろん彼を倒すことも、ロードランナーの使命のひとつなのだ。

©1983 DOUGLAS E.SMITH ALL RIGHTS RESERVED ©1999 BIG BANG SOFTWARE ©BANPRESTO 1999
"LODE RUNNER" IS A TRADEMARK OF DOGLAS E.SMITH AND LICENSED THROUGH T&E SOFT,INC.

問題編 ◇代表的なパズル面にチャレンジしてください

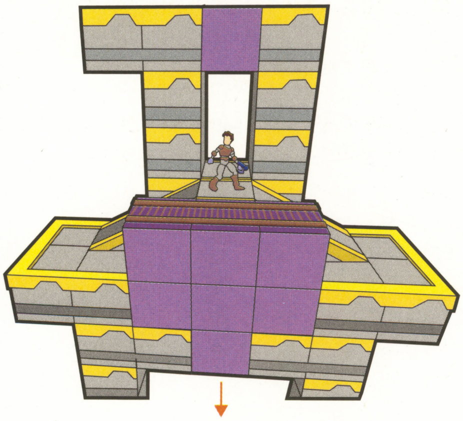
壊せるブロック……



1

ワールド1ステージ1レベル2より抜粋

ワープゾーンのある下に降りたい、どの順番でブロックを壊していけばいいだろう？



目標タイム

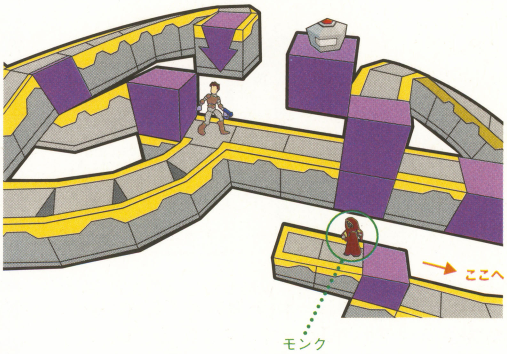
分

解法のヒント▶▶なし

2

ワールド1ステージ2レベル2から抜粋

バクダンをひとつ持っている。モンクのいる下のブロックに降りて、そのまま右へ進みたいのだがどうしたらよいだろう？



目標タイム

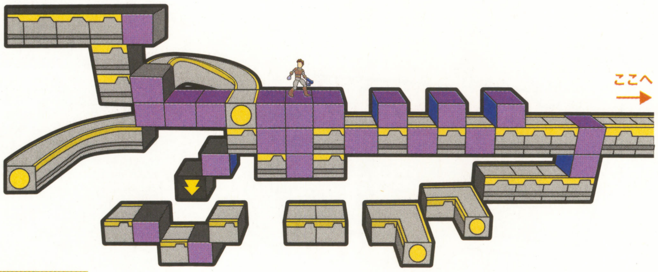
分

解法のヒント▶▶もちろんバクダンを使用する。モンクもバクダンで消してしまおう。

3

ワールド1ステージ5レベル4から抜粋

バクダンを3つ持っている。いまいる場所から右に向かいたいのだが、どうブロックを壊していけばよいだろう？



目標タイム

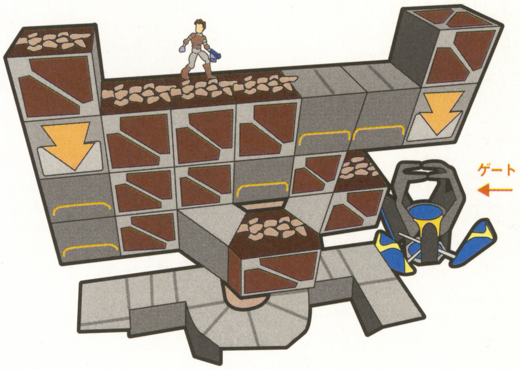
分

解法のヒント▶▶爆発時の爆風はとにかく2ブロック離れていれば問題ない。

4

ワールド2ステージ1レベル4から抜粋

バクダンをひとつ持っている。なんとかしてゲートに入りたいのだが、どうブロックを壊していけばよいだろう？



目標タイム

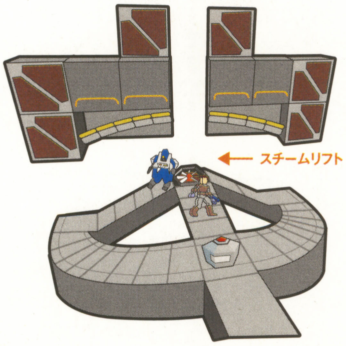
分

解法のヒント▶▶バクダンは前後上下左右3ブロックを破壊する。ゲートそばのブロックを壊すためにどこにバクダンをセットすべきかよく考えよう。

5

ワールド2ステージ3レベル1から抜粋

バクダンがひとつある。空中に浮かんだブロックに進みたいのだが、スチームリフトでは、左右のブロックがある位置までしか上がれない。さらにはフライングモンクまでいるのだが、どうしたらいいだろう？



目標タイム

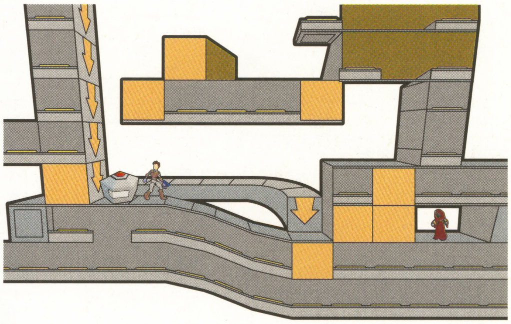
分

解法のヒント▶▶スチームリフトで上昇できるのはロードランナーだけじゃない。もちろんバクダンも上がるぞ。

6

ワールド2ステージ5レベル3から抜粋

右下のモンクは金塊を隠し持っている。どうすればモンクから金塊を奪い取ることができるだろうか？



目標タイム

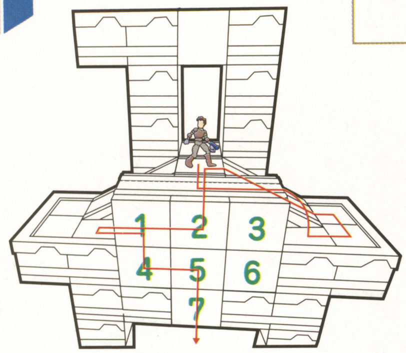
分

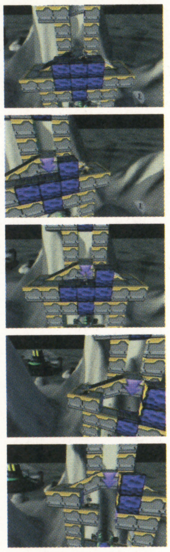
解法のヒント▶▶金塊を隠し持つモンスターをうまくブロックに埋めてしまう方法を考えてみよう。

解答編 ◇答えを参考にもう一度プレイしてみましょう

1

所要時間
分

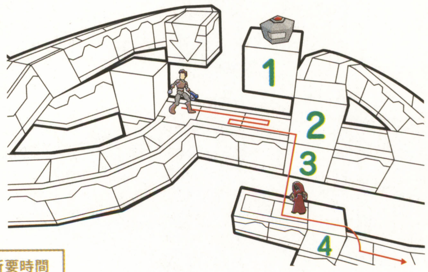




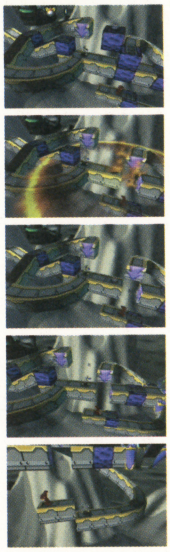
ブロック1(3)を壊した後にブロック2を壊すとブラスターの反動で右下(左下)に落ちる。急いで後方のブロックを通り左(右)に回ってブロック5、4(5、6)と壊す。下に降りてブロック7を壊して飛び降りればワープゾーンだ。

2

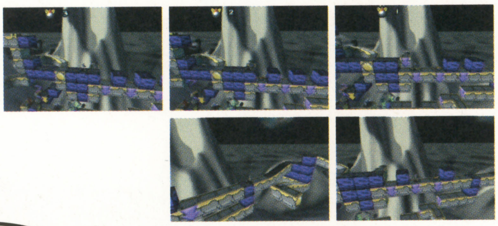
ブロック1の下にバクダンを仕掛けて2ブロック以上離れよう。爆発したらブロック1、2、3は壊れて、1の上にあったバクダンが落ちてくる。すぐに拾ってモンクのいる下のブロックにバクダンを落とす。爆発したらモンクが死に(まもなく同じ場所に復活するのだが)ブロック4も壊れるので、下に降りて右へ進もう。

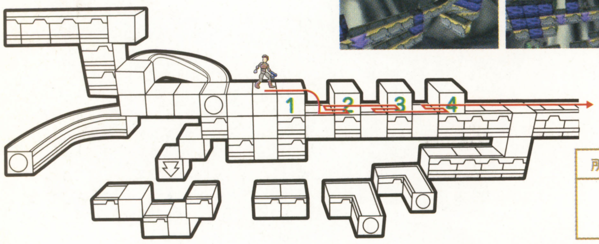


所要時間
分



3



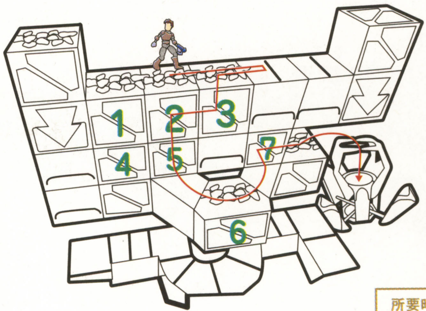


所要時間
分

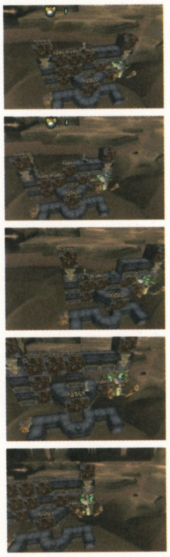
ブロック1の上からブロック1と2の間にバクダンを落としたらブロック1の左のブロックに移ろう。ブロック1と2が壊れたらすぐに下に降りてブロック3の左横にブロックを落とし、2ブロック離れて爆発を待つ。ブロック3が壊れたらブロック4の左横にバクダンを置いて、また2ブロック離れて爆発を待とう。爆発したら急いで右へ移動。

4

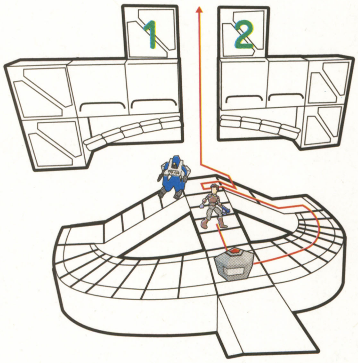
ブラスターでブロック1、2、3と順番に壊していったら、ブロック3のあった場所にバクダンをセット。急いでブロック5を壊して下に降り、ブロック6の位置で爆発を待とう。ブロック7が壊れたらゲートへ急ぐべし。



所要時間
分

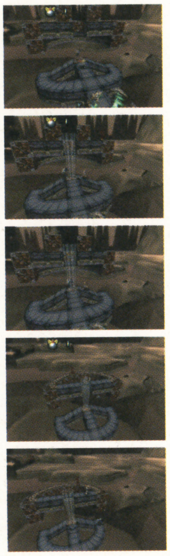


5



所要時間
分

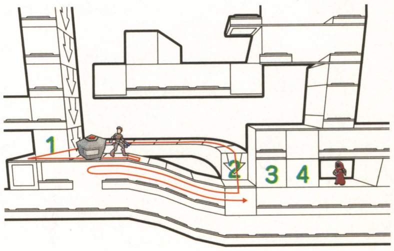
まずは、スチームリフトを作動させ、バクダンをスチームに投げ込もう。バクダンはスチームの最上部まで上昇、爆発してブロック1と2は壊れる。壊れたのを確認したらすぐにスチームリフトに乗り込む。フライングモンクはコースの交差場所で待ち受けてうまく逃げ、ブロックが壊れるのを待つ。

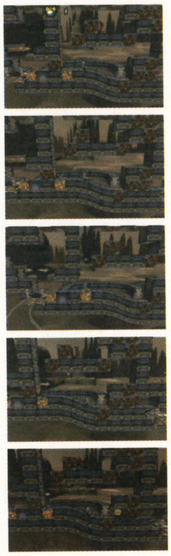


6

ブロック1の右側にバクダンを仕掛け2ブロック下がろう。ブロック1が壊れ新しいバクダンが落ちてきたらしっかりキャッチ。ブロック1のあった位置を通り抜けぐるっと回ってブロック3の上にバクダンをセットする。下に降りてまたバクダンが落ちてくるのを待つ。ブロック3が壊れたら急いでブロック4の左横にバクダンをセット。ブロック4が壊れたらモンクはブロック3の位置まで進んでくるがブロック3に埋まってしまうはず。もう一度バクダンでブロック3を壊すと、金塊だけが残っているから取る。

所要時間
分



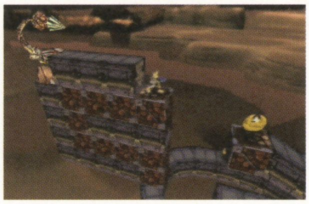


応用編 ◇パズルを解くためのちょっとしたアドバイスです

1. ロードランナー

理解度チェック □

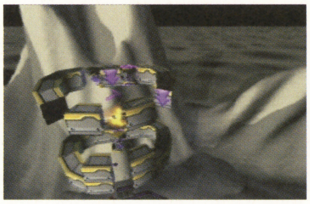
テンポよく移動、またブロックを壊しバクダンをセットすることに慣れるべし。ゲームが進むにつれてまったく無駄な動きができない局面が出てくる。



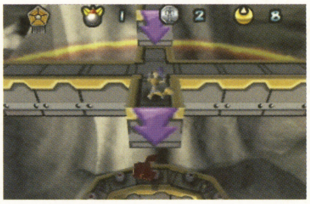
ブロック上に矢印やラインのない場合は行き止まりとなる。注意せずに移動して、穴にはまってしまうなんて初歩的なミスだ。

2. ブロック

理解度チェック □



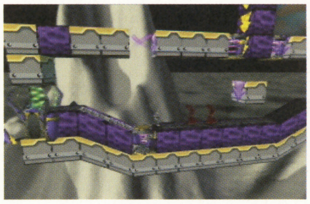
ブロックを壊すと、ブラスターの反動によって後ろに下がってしまうことを忘れないように。後ろに何があるか必ずチェックしよう。



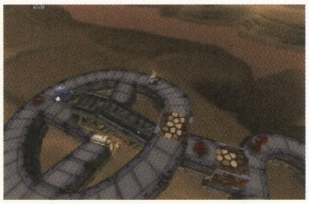
下にあるブロックがバクダンによって壊れるとロードランナーも死んでしまう。バクダンを仕掛ける場所には要注意だぞ！

3. モンスター

理解度チェック □



モンスターの移動速度はロードランナーより遅いのだから、逃げ場所さえ確保しておけば逃げ切れる。とにかくあせらないことだ。



モンスターは穴やバクダンで消しても、必ず復活する。ほっと気を抜いている間に甦ってすぐそばに来ているなんてことのないように。

4. 金塊

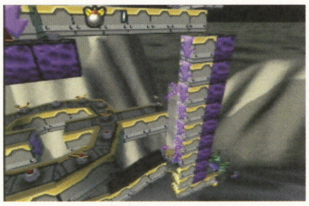
理解度チェック □

モンスターに金塊を奪われても、穴に落とせば、その上に出てくるので、すぐに取り戻せる。でも、モンスターはすぐにはい出てくるので、さっさとその場を離れること。

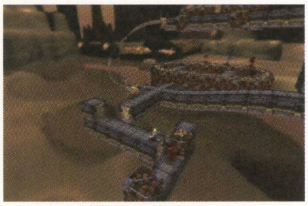
ブロックの中に金塊が埋まっている場合、そのブロックを壊してモンスターを落とし、穴からはい出たモンスターを再び別の穴に落して取ればよい。

5. バクダン

理解度チェック □



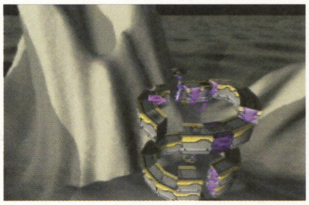
バクダンの爆風は2ブロック離れていればどうということはない。ただ、テンポよく進行していくためにも必要以上に離れすぎないこと。



バクダンを無駄に使ってはいけない。のちのちバクダンが足りなくなって、ゲート寸前なのに立ち往生なんてことになったら、悔やみきれないぞ。

6. 仕掛け

理解度チェック □

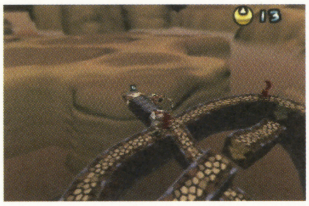


シャトルディスクに乗っていても、途中で降りたりバクダンを投げたりできる場合がある。シャトルの上は安全、いろいろ試してみよう。

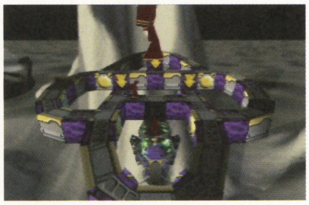
バクダンは危険な井戸のマグマで熱せられると自動的に爆発してしまう。危険な井戸が閉じている間にバクダンをすべて拾い集めてしまおう。

7. ゲート

理解度チェック □



マップ上に金塊が見えない場合、モンスターが奪っていったり、ブロックに埋まっている場合があるので、ゲートに表示される数字で残りの金塊の数を確認しよう。

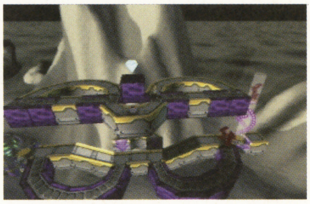


ゲートがオープンしたら中に入りAボタンを押す。これでようやくクリアー。ゲート内に入っただけでは追いかけてくるモンスターに捕まるぞ。

8. 宝石、ボーナスゲート・レベル

理解度チェック □

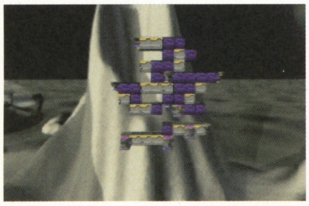
宝石は取れるものであれば取ってボーナスゲートを開こう。ボーナスレベルでモンスターに捕まるなどのミスをしても、自機が減ることはないのだから。



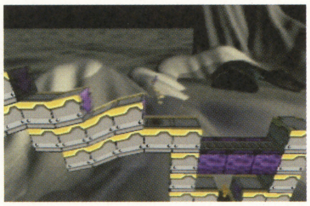
左の文章とは矛盾するようだが、宝石は取らなくても面はクリアーできる。再度そのマップに挑戦したときに取ってゲートを開けても構わない。

9. パズル

理解度チェック □

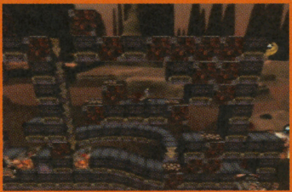


L・Rボタンで遠目からマップ全体を確認しよう。まずはモンスターの位置や仕掛けの位置を把握して、どう行動すべきか考えてみる。



行き詰まってしまった場合、ほかのパズル面を遊んだり、休んだりして気分転換してみることも大事。新しいクリアー方法が浮かんでくるぞ。

◆ハイコーチ（メーカーさんよりひとこと）



モンクを倒したあと、地面から湧き出てくる前に発生源に乗ることで、モンクの登場を阻止できます。このテクが必要となる面があります。

1レベルクリアーするごとにセーブしたい場合は、"ワールド1ステージ1レベル4"をプレイしてクリアー。そのままセーブすればOKです。

COMING UP NEXT

最新スクープ情報

RPGの代名詞『ドラゴンクエスト』に『ウィザードリィ』のGBオリジナル。N64ではマリオ、ドンキーコング、カービィとお馴染みのキャラクターが登場する3本のソフトなど、新着の情報をどどーんと紹介だ！

シャドウゲイト64
シャドウゲイトリターーン
爆裂無敵バンガイオー
カスタムロボ
ゲームボーイドラゴンクエストI・II
ポケットモンスター金・銀
マリオゴルフGB
ポケットファミリーGB2
ビーストウォーズメタルス64
次世代ベーゴマバトルベイブレード
メダロット2 カブトバージョン クワガタバージョン
爆ボンバーマン2
ウィザードリィエンパイア
きせかえ物語
〜ぷよぷよ外伝〜ぷよウォーズ
On&Off Racing
Jリーグエキサイトステージ GB
アザーライフアザードリームスGB
バックギャモン
ハムスター倶楽部
コラムス
スーパーマリオRPG2
カービィ64
ドンキーコング64

SOFT Release Schedule

発売日	タイトル	メーカー	ジャンル	開発度	価格
7月23日	格闘伝承 F−Cup Maniax	イマジニア	アクション	●●●●●●●●●○	6,800円
7月29日	実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー2	コナミ	スポーツ	●●●●●●●●●●	7,800円
7月30日	電車でGO! 64	タイトー	シミュレーション	●●●●●●●●●●	6,800円(予価)
7月30日	LODE RUNNER 3-D	バンプレスト	パズル	●●●●●●●●●●	6,800円(予価)
7月中旬	WIPEOUT64	ココナッツジャパンエンターテインメント	アクション	●●●●●●●●●●	7,980円
8月5日	HYBRID HEAVEN	コナミ	RPG	●●●●●●●●●●	7,800円
8月6日	Rally'99	イマジニア	アクション	●●●●●●●●●●	6,800円
8月13日	シャドウゲイト64	ケムコ	その他	●●●●●●●●●●	6,980円
9月3日	プロ麻雀「兵」64	カルチャーブレーン	その他	●●●●●●●●○○	価格未定
9月23日	WIN BACK	コーエー	その他	●●●●●●●●●○	7,800円(予価)
9月24日	On&Off RACING	イマジニア	アクション	●●●●●●●●○○	6,800円
9月	64花札〜天使の約束〜	アルトロン	その他	●●●●●●●○○○	価格未定
9月	爆裂無敵バンガイオー	トレジャー	シューティング	●●●●●●●●●○	5,800円(予価)
10月	ビーストウォーズメタルス64	タカラ	アクション	●●●●●●●○○○	6,800円
12月24日	忍たま乱太郎パズル	カルチャーブレーン	パズル	●●●○○○○○○○	価格未定
'99年夏	レブ・リミット	セタ	アクション	○○○○○○○○○○	価格未定
'99年秋	バーチャル・プロレス2 〜王道継承〜	アスミック・エースエンタテインメント	アクション	●●●●●●●○○○	価格未定
'99年秋	カスタムロボ	未定	RPG	●●●●●●●○○○	価格未定
'99年秋	スーパーロボット大戦64	バンプレスト	シミュレーション	●●●●●●●●○○	価格未定
'99年	爆ボンバーマン2	ハドソン	アクション	●●●●●●●○○○	価格未定
'99年	64ウォーズ	ハドソン	シミュレーション	●●●●●●○○○○	価格未定
'99年	フライトシミュレーター(仮題)	ビデオシステム	シミュレーション	●●●●●●○○○○	価格未定
'99年	Tonic Trouble	Ubiソフト	アクション	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	エクストリームG2	アクレイムジャパン	アクション	●●●●●●●●●●	価格未定
未定	ウルトラベースボール64 実名版(仮題)	カルチャーブレーン	スポーツ	●●○○○○○○○○	価格未定
未定	スーパーマン	タイトー	その他	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	Cu-On-Pa(クオンパ)	ティーアンドイーソフト	その他	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	ドンキーコング64(仮題)	任天堂	アクション	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	コンカーズクエスト(仮題)	任天堂	シミュレーション	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	スター・ウォーズ 出撃!ローグ中隊(仮題)	任天堂	その他	●●●●●●●●●●	価格未定
未定	ロボットポンコッツ	ハドソン	その他	●●●●●●○○○○	価格未定
未定	バイオハザード2(仮題)	カプコン	アクション	●●●●●●●○○○	価格未定
未定	MOTHER3(仮題)	任天堂	RPG	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	ファイアーエムブレム64(仮題)	任天堂	シミュレーション	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	カービィ64(仮題)	任天堂	アクション	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	ジェットフォースジェミニ(仮題)	任天堂	アクション	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	パーフェクトダーク(仮題)	任天堂	未定	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	パネルでポン64(仮題)	任天堂	パズル	●●●●●○○○○○	価格未定
未定	ゼルダの伝説外伝(仮題)	任天堂	RPG	○○○○○○○○○○	価格未定

発売日	タイトル	メーカー	ジャンル	開発度	価格
12月1日	巨人のドシン1	未定	未定	●●●●●●●●●○	価格未定
12月	マリオアーティスト タレントメーカー(仮題)	任天堂	その他	○○○○○○○○○○	価格未定
12月	マリオアーティスト ピクチャーメーカー(仮題)	任天堂	その他	○○○○○○○○○○	価格未定
12月	マリオアーティスト ポリゴンメーカー(仮題)	任天堂	その他	○○○○○○○○○○	価格未定
12月	マリオアーティスト サウンドメーカー(仮題)	任天堂	その他	○○○○○○○○○○	価格未定
12月	大戦略(仮題)	未定	シミュレーション	○○○○○○○○○○	価格未定
12月	ゴルフ(仮題)	未定	スポーツ	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	シムシティ64(仮題)	任天堂	シミュレーション	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	エフゼロエックスDD(仮題)	任天堂	アクション	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	ゼルダの伝説DD(仮題)	任天堂	RPG	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	キャベツ(仮題)	任天堂	RPG	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	ウォール街(仮題)	未定	シミュレーション	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	スーパーマリオ64-2(仮題)	任天堂	アクション	○○○○○○○○○○	価格未定

発売日	タイトル	メーカー	ジャンル	開発度	価格
7月23日	スパイ アンド スパイ	ケムコ	アクション	●●●●●●●●●●	3,980円
7月23日	次世代ベーゴマバトルベイブレード	ハドソン	RPG	●●●●●●●●●○	3,980円
7月23日	ポケット ルアーボーイ	キングレコード	スポーツ	●●●●●●●●●●	3,980円
7月23日	無頼戦士カラー	キッド	シューティング	●●●●●●●●●●	3,980円(予価)
7月23日	釣り先生2	J・ウイング	RPG	●●●●●●●●●●	4,800円(予価)
7月23日	昆虫博士2	J・ウイング	その他	●●●●●●●●●●	4,800円(予価)
7月23日	ドラえもんあるけあるけラビリンス	エポック社	アクション	●●●●●●●●●●	3,980円
7月23日	メダロット2カブトバージョン	イマジニア	RPG	●●●●●●●●●●	3,980円
7月23日	メダロット2クワガタバージョン	イマジニア	RPG	●●●●●●●●●●	3,980円
7月30日	三國志ゲームボーイ版2	コーエー	シミュレーション	●●●●●●●●●●	4,800円
7月30日	チョロQハイパーカスタマブルGB	タカラ	RPG	●●●●●●●●●●	3,980円
7月30日	ジェムジェムモンスター	キッド	RPG	●●●●●●●●●●	3,980円(予価)
8月5日	アザーライフ アザードリームスGB	コナミ	その他	●●●●●●●●●●	4,300円(予価)
8月6日	牧場物語GB2	パック・イン・ソフト	シミュレーション	●●●●●●●●●○	3,980円(予価)
8月6日	〜ぷよぷよ外伝〜ぷよウォーズ	コンパイル	RPG	●●●●●●●●●●	3,980円(予価)
8月6日	ポケットファミリーGB2	ハドソン	その他	●●●●●●●●●○	3,980円(予価)
8月10日	マリオゴルフGB	任天堂	スポーツ	●●●●●●●●●○	3,800円
8月13日	シャドウゲイト リターン	ケムコ	その他	●●●●●●●●●●	3,980円(予価)
8月13日	JリーグエキサイトステージGB	エポック社	スポーツ	●●●●●●●●●●	3,980円
8月13日	Get虫'倶楽部 みんなの昆虫大図鑑(仮題)	ジャレコ	その他	●●●●●●●●●●	4,400円
8月上旬	バックギャモン	アルトロン	その他	●●●●●●●●●●	3,980円(予価)
8月下旬	アクアライフ	タム	その他	●●●●●●●●●○	3,980円
8月	スーパーブラックバス〜リアル・ファイト〜	スターフィッシュ	スポーツ	●●●●●●●●○○	4,500円
9月3日	きせかえ物語	パック・イン・ソフト	その他	●●●●●●●●●○	3,800円(予価)
9月10日	ぐるぐるガラクターズ	アトラス	RPG	●●●●●●●●●○	4,300円
9月23日	ゲームボーイドラゴンクエストI・II	エニックス	RPG	●●●●●●●●●○	4,900円
9月上旬	ポケットモンスター金	任天堂	RPG	●●●●●●●●○○	3,800円
9月上旬	ポケットモンスター銀	任天堂	RPG	●●●●●●●●○○	3,800円
9月上旬	キャットウーマン	ケムコ	その他	●●○○○○○○○○	3,980円(予価)
9月上旬	ディジャヴ	ケムコ	その他	●●●●●●○○○○	3,980円
9月	ハムスター倶楽部	ジョルダン	その他	●○○○○○○○○○	3,980円(予価)
9月	オセロミレニアム	ツクダオリジナル	その他	●○○○○○○○○○	価格未定
9月	語楽王TANGO!	J・ウイング	その他	●●●●●●●●●○	価格未定
10月上旬	Wizardly EMPIRE	スターフィッシュ	RPG	●●●●○○○○○○	価格未定
10月	スーパーチャイニーズファイターEX	カルチャーブレーン	アクション	●●●●●○○○○○	3,900円
10月	〜倉庫番伝説〜光と闇の国	J・ウイング	パズル	●●●●●○○○○○	4,800円(予価)
10月	スーパーロボット大戦リンクバトラー	バンプレスト	シミュレーション	●●●●●●●●●○	価格未定
10月	白江七段の囲碁入門	カルチャーブレーン	その他	●●●●●●○○○○	3,200円
12月	飛龍の拳伝説GB SDバージョン	カルチャーブレーン	アクション	●●●●○○○○○○	3,900円
'99年秋	ゴルフだいすき!(仮題)	キッド	スポーツ	●●●●●●●●○○	3,980円
'99年秋	マリーのアトリエ〜ザールブルグの妖精錬金術師(仮題)	イマジニア	RPG	●●●●○○○○○○	価格未定
'99年秋	エリーのアトリエ〜ザールブルグの妖精錬金術師(仮題)	イマジニア	RPG	●●●●○○○○○○	価格未定
'99年冬	ダンジョンセイバー	J・ウイング	RPG	●●●●●○○○○○	4,800円(予価)
'99年	BLACK ONYX GB	ビーピーエス	RPG	○○○○○○○○○○	5,800円(予価)
未定	シェラザード伝説	カルチャーブレーン	その他	●●●○○○○○○○	3,900円(予価)
未定	銃鋼戦記バレットバトラー	コナミ	その他	●●●○○○○○○○	価格未定
未定	ドンキーコングランド2	任天堂	アクション	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	ザ・グレイトバトルPOCKET	バンプレスト	その他	●●●●●○○○○○	価格未定
未定	ポケモンピクロス	任天堂	パズル	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	ウェットリスGB(仮題)	イマジニア	パズル	●●●●●○○○○○	価格未定
未定	スター・ウォーズ エピソード1 レーサー	任天堂	アクション	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	スーパーマリオブラザーズデラックス	任天堂	アクション	○○○○○○○○○○	価格未定

発売日	タイトル	メーカー	ジャンル	開発度	価格
8月1日	コラムス	メディアファクトリー	その他	●●●●●●●●●●	2,000円(予価)
8月1日	ピクロスNP Vol.3	任天堂	パズル	●●●●●●●●●○	2,000円
9月1日	ファイアーエムブレム トラキア776	任天堂	シミュレーション	●●●●●●●●●○	価格未定

新作ソフト超速スクープ

ミュウをゲットできる最後のチャンスだ!

8月27日（金）〜29日（日）までの3日間、千葉にある幕張メッセで『NINTENDOスペースワールド'99』が開催されることが決定した。これから発売が予定されているゲームを実際にプレイできるまたとないチャンス。入場無料なので、東京近郊に住んでいるならぜひとも行ってみよう。

今回の目玉は発売が待たれる『ポケットモンスター金・銀』。実際にプレイできるROMがズラッと並べられるという。そしてもうひとつ、幻のポケモン“ミュウ”のプレゼント。事前の応募が必要なので、つぎの注意点をよく読んではがきを出そう。

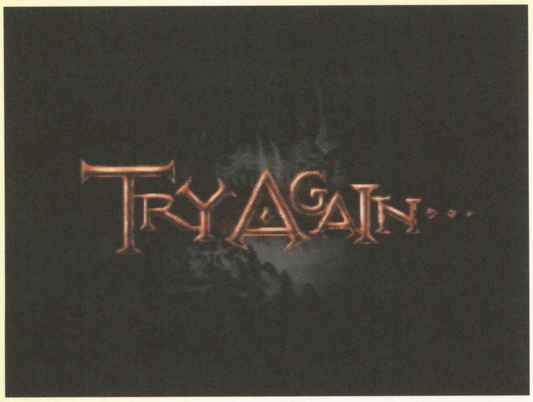
応募はかならず往復はがきで。往信の裏面には引換希望日（27〜29日のいずれか1日）、名前、住所、年齢、電話番号をお忘れなく。復信の表にはキミの住所と名前を記入して、裏面には何も書かないこと。応募者多数の場合は抽選で5万名が当選となる。応募の締切は8月17日（火）必着！ 開催日の1週間前までに当落のお知らせが届くので、楽しみに待っていよう。引換方法などの詳細は、送られてくるプレゼント券に記載されているぞ。ひとりで何通も応募すると無効になるので要注意だ！

●応募&問い合わせ先
〒163-8696 新宿郵便局局留 ミュウプレゼント係
03-5389-6996（事務局・平日11〜19時）

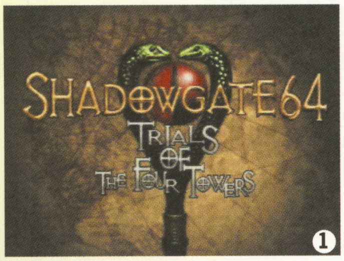
© 1995-1999 Nintendo / Creatures /GAME FREAK © 1997 Nintendo

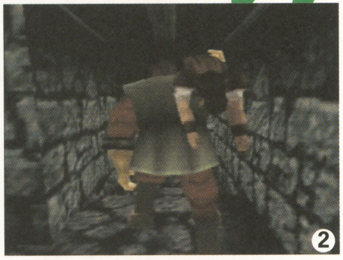
かつてないファンタジーアドベンチャーが降臨!!

シャドウゲイト64



1999年8月13日
開発度100%
6,980円／ケムコ



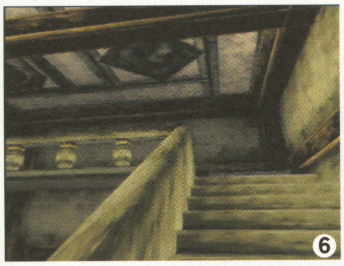


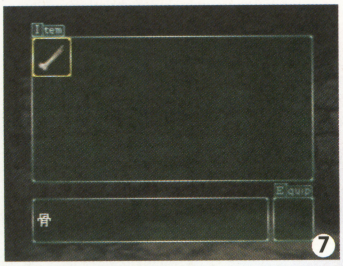
期待の一作

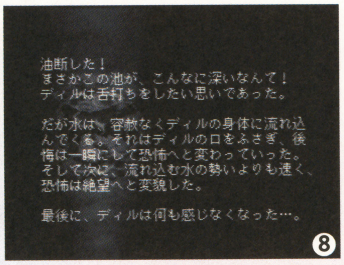
独特の雰囲気でストーリーが展開していくファンタジーアドベンチャーゲーム、『シャドウゲイト』がファミコンで発売されたのは10年近くも前のこと。けっこう、時間も忘れてやり込んだ人もいるはず。そんな『シャドウゲイト』が、奥の深い謎と予想もしないストーリー展開はそのままに、3Dアドベンチャーとなって N64版として登場するぞ。物語の舞台は、剣と魔法のファンタジー世界。主人公のディルは、旅の途中に盗賊団に襲われてしまうところからゲームがはじまる。盗賊団のアジトであるシャドウゲイト城の牢獄に幽閉されてしまったディルが、脱出を試みるのだが……。

ゲーム画面はもちろん、登場するキャラクターからアイテムまで、すべてフルポリゴンで表示される。画面上にあるものを調べ、移動することでストーリーは展開していくぞ。「な～んだ。いろいろ調べまくっていればゲームが進むんじゃん!!」なんて思ったキミは大間違い。危険なトラップがいたるところに存在するのだ。たとえば、うっかり深い水溜まりに落ちてしまうと、ディルは即死。一瞬でゲームオーバーになってしまう。ひとつひとつの行動を慎重にしていくのが、このゲームのコツなのだ。新しい進展があったら、すぐにセーブしよう。

あやしい場所を調べているとアイテムを発見することがある。手に入れたアイテムは持っているだけでは何の役にも立たない。使うべき場所まで行って、そこで使わないと意味がないのだ。けっこうヒントが少ないけれど、手に入れたアイテムで新しい道が切り開かれたとき、とても達成感を感じることができるぞ。意外なアイテムが意外な場所で使えたりするから、いろいろ試してみるといいかもね。







❶とても不気味なオープニング画面だ。❷シャドウゲイト城の奥深い牢獄に連れて行かれるディル。❸隣の牢獄に誰かいるようだ。会話をしてみよう。❹ジプシーのように旅をしているディン。❺シャドウゲイト城の城壁は、とても厚い岩で覆われている。❻トラップが部屋にしかけられている場合があるから注意しよう。❼アイテムは、どこで使うかが重要。考えをめぐらせよう。❽ちょっとした油断で、命がなくなることもある。

© 1999 KEMCO/IVI/TNS.ALL rights reserved,Shadowgate64 is a registered trademark of KEMCO/IVI ©1999 KEMCO

ファンの期待に応え、難易度そのままで登場!!

シャドウゲイトリターン

1999年8月13日
開発度100%
3,980円／ケムコ

KEMCO

期待の一作

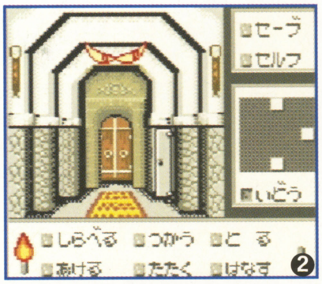
N64版として発売される『シャドウゲイト64』。その元となったファミコン版『シャドウゲイト』が、GBに完全移植されたぞ。このゲームは、ファミコン版発売当時、いつも死と隣り合わせの緊張感が味わえるゲームとして人気を博した。その緊迫した雰囲気をそのままGBでも楽しめてしまうのだ。

古の昔、強大な魔力を持って世界を支配していた恐ろしい支配者、ワーロック。12人の僧侶によってワーロックは封じられ、平和な世界が訪れた。しかし、ワーロックが突然の復活を遂げ、再び動き出したのだ。プレイヤーは主人公の勇者となり、ワーロックの根城、シャドウゲイト城に平和のために単身挑むのだ。

画面の"つかう"や"とる"、"たたく"などのコマンドを選択してストーリーを進めるアドベンチャー形式になっている。画面であやしいと思った場所を調べることでアイテムや新しい展開につながることもあるぞ。しかし、「なんかあやしいな?」と思ったとしても、ただそこを調べればいいというわけじゃない。もしかすると、即死してしまうトラップがあるかもしれない。慎重に行動していかなくては、命はないのだ。ちょっとシビアなトラップなど、ファミコン版そのままのやりごたえのある難易度になっているところが、ファンならば逆にたまらないところだね。

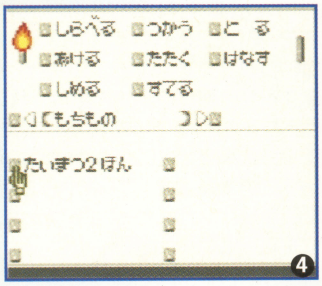
ファミコン版やN64版と同様、アイテムをどこでどう使うかが、このゲームでは重要なポイントになっているぞ。たとえば、手に入れたたいまつをどこで使うか? 周囲を明るくするのではなくて、ひからびたミイラを燃やすために使うのだ。使いどころを考えてアイテムを使ってみよう。

❶

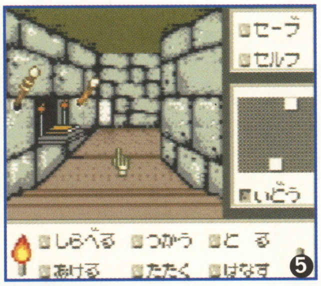


❷

❸

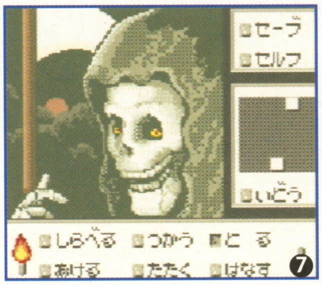


❹



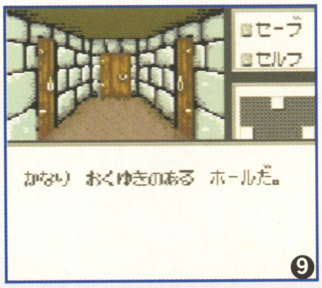
❺

❻



❼

❽



❾

❶ついにシャドウゲイト城へとやってきた勇者。❷城の内部に入ると、あやしい恐怖の形相をした眼が光っていた。❸どうやらワーロックは、勇者の侵入を知っていたようだ。❹トラップのせいで、アイテムを手に入れるのにもドキドキしてしまう。❺あやしいと思った場所があっても、うかつに調べるのはまずい。❻祭壇に触れたとたん、深い穴へと転落してしまった!! ❼ちょっとしたミスが、死へとつながる。再挑戦しよう。❽画面上のたいまつを手に入れることができた。❾部屋の扉を開けると、そこには数々のトラップがキミを待っている。

© 1999 KEMCO / IVI

超絶爽快全方向散弾シューティングゲーム、ここに見参!!

爆裂無敵バンガイオー

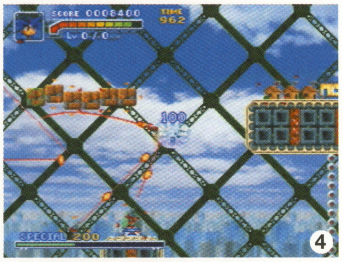
1999年9月発売予定
開発度99%
価格未定／トレジャー

TREASURE

1

2

3


4

5

6

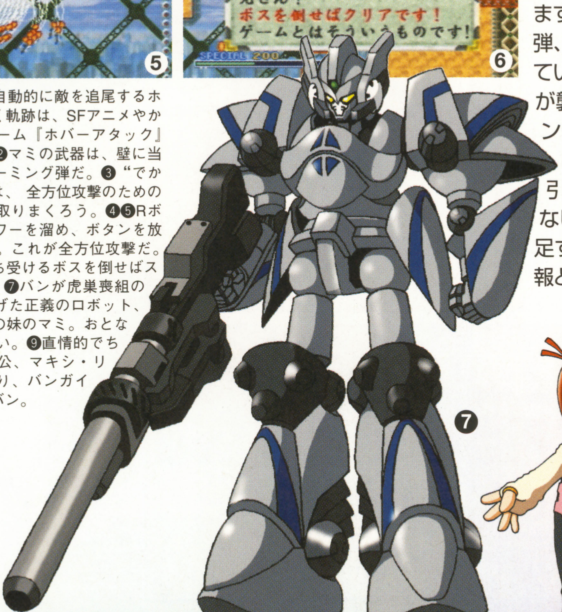
超スクープ

『ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ』(エニックス)をはじめ、良質なアクションゲームを数多く手がけてきたトレジャーが贈る最新作が、この『爆裂無敵バンガイオー』だ。

“男星”を故郷とする主人公のマキシ・リキは、学校に通いつつ父親が経営する民間警察で働く熱血少年。ある日、数々の星を侵略し、宇宙を騒がす犯罪組織“SF虎巣喪(コスモ)組”が男星を狙ってきたことを知ったリキは、妹のマミとともにバンガイオーで出撃する。はたしてリキたちはSF虎巣喪組の野望を阻止することができるだろうか!? と、設定はB級SFアニメ顔負けのノリだが、ゲームは一筋縄ではいかない本格派シューティングに仕上がっているぞ。

プレイヤーは、3Dスティックもしくは十字キーで、主人公たちが乗るバンガイオーを操縦する。リキとマミのそれぞれが持つ武器を切り替えながら襲いかかる敵を倒し、ステージのどこかにいる敵のボスかコアを倒せばクリアーだ。システム自体は非常にシンプルなこのゲーム、ではそのおもしろさとすごさはどこにあるのか？ まず、自分と敵とを問わず、画面を埋め尽くすかのように飛び交う弾、弾、弾!! でも、難しい操作は不要で、ボタンを押しっぱなしにしていれば勝手に弾が出てくれるぞ。そして、避けきれないほどの弾が襲いかかってきたときでも、ボタンひとつで発動する“20倍カウンター”を使えば、敵弾を凌駕する数の弾が自動的に発射され、絶体絶命の窮地を切り抜けられるのだ。限界まで敵の攻撃を引きつけて一発逆転を狙う楽しさは、病みつきになること間違いなし！ 初心者はもちろん、ハイスコアを追求するプレイヤーも満足するシューティングゲーム『爆裂無敵バンガイオー』、本誌での続報と9月の発売を期待して待っていてほしい!!

❶リキの武器であり、自動的に敵を追尾するホーミングミサイルが描く軌跡は、SFアニメやかつての傑作パソコンゲーム『ホバーアタック』をほうふつとさせる。❷マミの武器は、壁に当たって跳ね返る反射ホーミング弾だ。❸“でかいスペースフルーツ”は、全方位攻撃のための大切なエネルギー源。取りまくろう。❹❺Rボタンを押したままでパワーを溜め、ボタンを放して全方向へ弾を発射。これが全方位攻撃だ。❻ステージの最後で待ち受けるボスを倒せばステージクリアーとなる。❼バンが虎巣喪組のデータを盗んで作り上げた正義のロボット、バンガイオー。❽リキの妹のマミ。おとなしそうだが、ノリは軽い。❾直情的でちょっとあわて者の主人公、マキシ・リキ。❿主人公の父であり、バンガイオーの生みの親であるバン。


❼

❽ ❾ ❿

© TREASURE/ESP 1999 ※画面は開発中のものです。

武器をカスタマイズして敵を蹴散らすのだ！

カスタムロボ CUSTOM ROBO

1999年秋発売予定
開発度 70%
価格未定／発売元未定

1

2

超スクープ

ロボット工学が飛躍的に進歩した近未来。体高30センチの精密な小型ロボを使った対戦シューティングバトルゲームが考案された。“ホロセウム”と呼ばれるバトルフィールドで、さまざまな武器を装備した“カスタムロボ”が戦いをくり広げるこのゲーム。その戦略性の高さから、大人から子供まで、世界規模で大流行の兆しをみせていた。

と、ここまでがゲームの設定。N64上にバトルフィールドを再現したこのゲームは、タイトルの“カスタム”という言葉が意味するように、ロボットに装備する“ガン”、“ボム”、“ポッド”の3種類の武器を、さまざまに用意されたなかから自由にカスタマイズ（組み替え）することが可能だ。合計で30体以上のカスタムロボは、それぞれ高速移動に向くタイプや、空中戦が得意なタイプなど、特性もさまざま。これらの機体と武器の組み合わせ次第で、カスタムロボの性能がグンとパワーアップされるのだ。

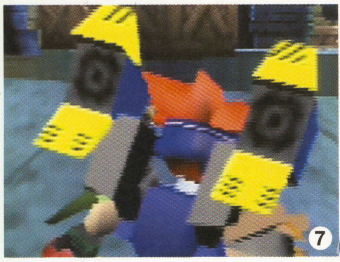
対戦プレイだけでなく、ひとりで楽しむRPGふうのストーリーモードも用意された。ライバルに勝ち進むほどに、対戦モードが楽しくなる仕掛けもあるとのことだけど、詳細は次号以降で明らかにしていく予定だ。続報を待っていてくれ！

3

4

5

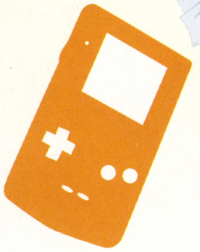
6


7

8

❶❷一般的な格闘ゲームのように、複雑なコマンド入力は必要なし。単純な操作で思いのままにカスタムロボを操り、写真のような戦いを展開することができるのだ。❸❹武器をカスタマイズしているところ。組み合わせ次第で、カスタムロボの特性が、大きく変化するぞ。❺スナイパーガンを構えるレイ。❻バトル開始時は画面が左右に2分割される。❼スピードポッド発射直前！❽後列左から、オラクルヘッド、ドデカン、メタルベア、カーライル。前列左から、ベル、レイ、フレアのカスタムロボ。

© 1999 NOISE (Marigul) ＊画面写真は、すべて開発中のものです



GBに新たな大作RPGシリーズが登場する！

ゲームボーイ ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ

1999年9月23日発売予定
開発度99％
4,900円／エニックス

ENIX

昨年の大ヒットをとばした『ドラゴンクエストモンスターズ～テリーのワンダーランド～』のエニックスから本格的なRPGが発表されたぞ。その名も『ゲームボーイ ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ』。

まだ詳細は明らかにはされていないのだが、Ⅰは悪の化身『竜王』によって闇に包まれてしまった“アレフガルド”という世界を“ロト”の血を引く勇者が救う物語。強大な力を持つ“竜王”を倒しアレフガルドに平和を取り戻すことが目的だという。主人公は広大なフィールドをひとりで武具や防具、呪文そして道具を使いつつ、冒険を繰り広げることになる。

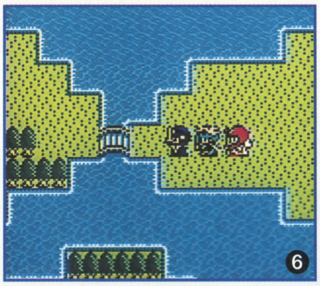
Ⅱは Ⅰの100年後という設定でⅠの勇者の子孫3人が一緒に冒険の旅を繰り広げるという物語のようだ。3人のパーティーだから『ドラゴンクエストモンスターズ』のように各キャラクターの特徴を生かしつつ、うまく助け合いながら敵モンスターとの熱い戦いを楽しもう。もちろんⅠよりも道具や敵モンスターが増え、冒険するマップも訪れる世界が大幅に広がっている。十分やりごたえのある作りとなっているようだ。

プレイを始めたら途中でやめられないストーリー展開、つぎつぎと登場する魅力的なキャラクターたち、そしてゲームを盛り上げる勇壮な音楽。戦闘画面では自分の選んだ呪文や道具の効果がアニメーションで表現されるから、気分がもりあがることうけあいだ。

すべてのGBに対応しているが、グラフィックの美しさを体感したければぜひGBカラーでのプレイをオススメするぞ。

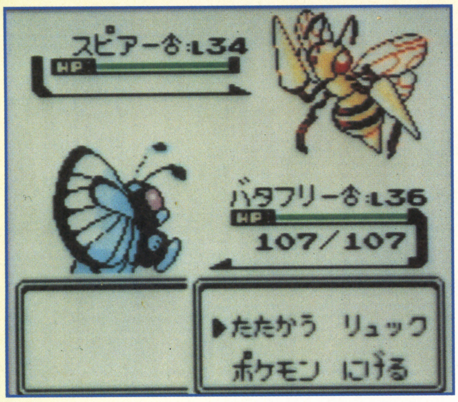
『ドラゴンクエストモンスターズ』でRPGの楽しさを知った人は、ぜひとも手に取ってみてほしい。ダンジョンでしか出会えなかったモンスターと、今度は地上で戦うことになるぞ。

期待の一作



❶主人公はマップ上を移動、多くの人たちやモンスターと出会うことで成長していくのだ。❷『ドラゴンクエストモンスターズ』にも出てきたかわいいスライムが登場だが、もちろん戦わなければならないのだ。❸人々の会話にもしっかり耳を傾けよう。❹お墓のようだがいったい誰が眠っているのだろう？❺❻Ⅱは仲間とパーティーを組んで行動する。ひとりじゃないから心強いね。❼さすがに相手となるモンスターも手強いぞ。

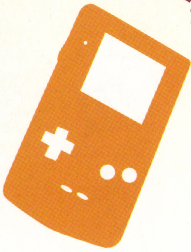
©エニックス



ゲームの中でも現実と同じ時間が流れていくぞ

ポケットモンスター金・銀

POCKET MONSTERS



1999年9月上旬予定
開発度85%
各3,800円／任天堂

Nintendo

8月末の"ニンテンドウスペースワールド'99（仮称）"ではテストプレイができるという『ポケットモンスター金・銀』。どうやら開発は最終段階に入ったらしい。そんななか、今月もゲームに関する新たな情報が寄せられた。まずは、"ゲーム内の世界には時間の流れがある"という新事実から。

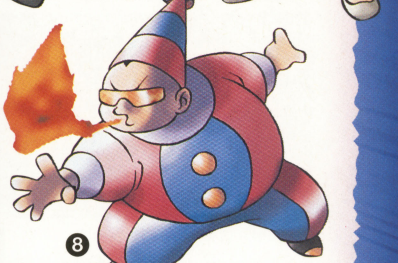
ボクたちが住む現実の世界と同じように、朝になればあたりは明るくなるし、夜になれば暗くなる。時間が流れる速度は現実の時間と同じなので、ポケモンたちの暮らしのリズムを肌で感じながらプレイできるというわけ。夜になると出現率が高くなる、宵っ張りののポケモンなんてのもいるかもしれないし、夜遅くまでプレイしてると、「早く寝なさい」なんてゲーム中のキャラクターに注意されることもあるかもしれない。

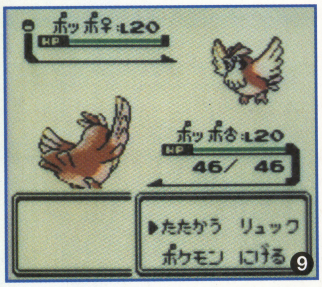
さらに曜日の概念も取り入れられたので、学校が休みの日曜日にだけおきるイベントなんてものもあるかもしれないぞ。これまでのようにゲームに集中していっきにポケモンをゲットするだけでなく、ゲーム世界のポケモンたちの行動を思い浮かべながら、じっくりと時間をかけてゲームを進めていくことが大切だ。

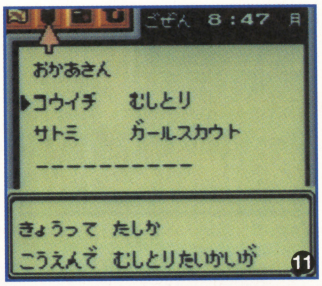
主人公が左手首につけている"ポケギア"の情報も判明した。これは時計と電話、ラジオなどの機能をあわせもつ新しいどうぐ。電話番号を登録した相手と話をしたり、ラジオでさまざまな番組を聴くことができるという。"オーキド博士のポケモン講座"なんて番組もあるらしいので、番組をつうじてポケモンの情報を収集したりもできそうだね。

オスとメスの区別がつけられるポケモンの存在も、バトルシーンで確認できるね。性別によって"わざ"が違ってくるのかな？

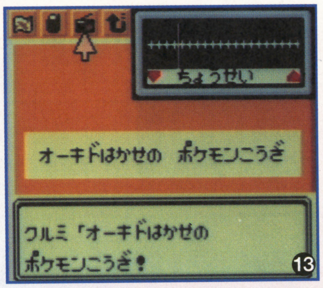
最新情報

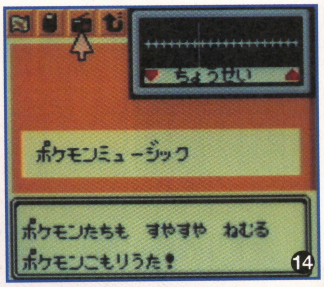






❶でんきタイプ（？）のデンリュウ。❷ビードルみたいなツノを持ったイトマル。❸新ポケモンのヤミカラス。夜になると出てくるのかな。❹小さいボディに機能をつめこんだポケギア。❺糸の先についたモンスターボールでポケモンをあやつるトレーナーのつりびと。❻茶髪にルーズソックスのミニスカート。❼一本気な職人といった風情のガンテツ。❽名は体を現す、ひふきやろう。❾おなじポッポでも性別が違っている。❿⓫電話番号を教えあうと、ポケギアで話せるようになる。⓬曜日によってイベントが発生する。⓭⓮ラジオ番組に耳を傾けよう。





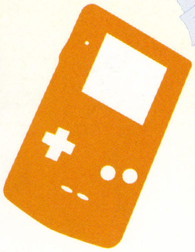
＊画面写真はすべて開発中のものです。

© 1995-1999 Nintendo / Creatures /GAME FREAK

あの名作RPGシリーズがGBに帰ってきた！

ゲームボーイ ドラゴンクエストI・II

1999年9月23日発売予定
開発度99%
4,900円／エニックス



突然だがビッグニュースが飛び込んできた！　RPGの王者と言うべき『ドラゴンクエスト』がGBで帰ってくることになったのだ。しかもⅠとⅡのふたつが楽しめるお得なソフトとなっている。

日本初のファミコン用RPGでもある『ドラゴンクエストⅠ』は、“竜王”により闇に閉ざされた地“アレフガルド”を救うため伝説の勇者“ロト”の血を引く主人公が世界を巡る物語だ。剣での攻撃だけでなく魔法を使った攻撃や防御をうまく使いこなして、にっくき“竜王”の待つ城を目指すのだ。ファミコン版とは違い“はなす”や“しらべる”などの基本コマンドはボタンを押すだけでOKなど、使いやすく改良されている。

『ドラゴンクエストⅡ』はⅠから100年後の世界、Ⅰの勇者が築いた国“ローレシア”が舞台だ。大神官ハーゴンが破壊の神を呼びだし、世界を再び破滅に向かわせようとしているなか、ローレシアの若き王子は姉妹国・サマルトリアの王子とムーンブルクの王女とともに大神官ハーゴンそして破壊の神を倒すことを心に誓うのだった。Ⅱではパーティープレイとなるから仲間のふたりと、互いの特性を生かし助け合いながら冒険を進めていくことになる。また、福引券を持っていると福引所で超レアなアイテムがもらえる、ストーリーとは別のお楽しみも用意されている

もちろんⅠ・Ⅱとも“ふっかつのじゅもん”ではなくカートリッジにデータをセーブできるから、暗号のような言葉を入力する手間もいらないぞ。

日本のRPGの原形となったこのソフト。ファミコンより一段とキレイになったGB版で、もう一度プレイしてみよう。あと、ドラクエ未体験の人は絶対にプレイすること！

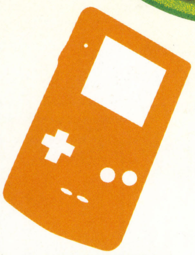
期待の一作

❶懐かしいこのマップ、右下に見えるのが竜王の城だった。❷ゲームの初めはスライム相手に経験値を稼ぐ。HPがすくなくなったら城や町に戻って回復、回復。❸そーいえば“かぜのマント”ってあったよね。❹この墓の模様はロトの紋章のはず。❺最初はひとりだが仲間を探し出してさらなる冒険をすすめていこう。❻❼攻撃の効果がアニメーションで表現されるなど、より使いやすく分かりやすく改良されている。

©エニックス

タイガーウッズ、ジャンボにマルちゃん、どんなプレイヤーを目指す？

マリオゴルフGB

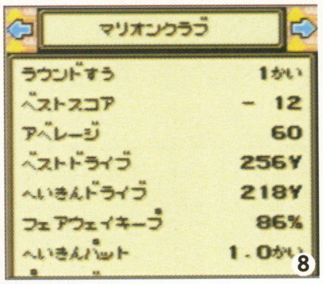


1999年8月10月発売予定
開発度100%
3,800円／任天堂

Nintendo

次号攻略

❶勝負の行方を左右するパッティングは緊張の一瞬だ。❷距離の長いホールはジュゲムを移動させて地形を確認。❸レベルアップ後の成長のさせ方に個性が出るぞ。❹クラブ選手権に優勝するとクラチャンの称号を得られるのだ。❺マップモードはBボタンで速く歩けるからとても快適。ナビゲーションで各ゴルフクラブの位置が確認できるのも親切だ。❻自分のショットの特徴を診断してくれる。誉められるように頑張れ！　❼ターゲットにピタリ落とせばスターをゲットできるぞ。❽N64版と同様に自分のプレイの足跡を振り返られる。スーパープレイを記録しよう。



簡単な操作でゴルフの奥深い世界に触れられる、この夏期待のGBソフト『マリオゴルフGB』の発売がいよいよ間近に迫ってきた。発売から好調に売り上げを伸ばしているN64版同様に、完成度の高いデキで登場してくれることだろう。発売が待ちきれないというキミには、今月も新情報をお届けしよう。

すでにお伝えしているとおり、GB版の基本はキャラクターの育成。男女ふたりずつ計4人から好みのキャラクターを選んでプレイしていくのだ。もちろんキャラクターごとに飛距離の違い、ショットの正確さなどの特徴があるけれど、それよりもプレイヤーがどのようなステータスを伸ばしていくかが個性を決めるぞ。

ゲームを開始するとキミはあるクラブの練習生となる。実際にコースへ出て練習を積みながら、クラブ選手権に優勝することや、各クラブのクラチャンことクラブチャンピオンにマッチプレイで勝利することを目指していこう。これらの目的を達成すると経験値がもらえ、それによってレベルアップ！　自分の好みのステータスを選んで成長させることができるぞ。どのステータスもスコアに直結するから、つぎにどの能力を上げるかのうれしい悩みを抱えながらプレイを続けるうちに、すっかり『マリオゴルフGB』の世界にのめり込んでいることだろう。

選手権やマッチプレイだけではなく、自分のショットの特徴をレッスンプロが見極めてくれるショット診断や、一風変わったホールで指定された地点にボールを落とすゲームなどお楽しみは盛りだくさん。こうしたギミックを楽しみながらストーリーを進めていこう。目指すは最強キャラクターの誕生だ。

これらのほかにも、友だちとの通信対戦で白熱した戦いをくり広げたり、N64版で自分の育てたオリジナルキャラクターを活躍させる、といった幅広い楽しみ方ができるのもユーザーとしてはうれしいところ。N64版で腕をみがいて8月の発売日を待とう。

© 1999 Nintendo / CAMELOT

おせっかい大家のお世話ゲーム再登場!!

ポケットファミリーGB2

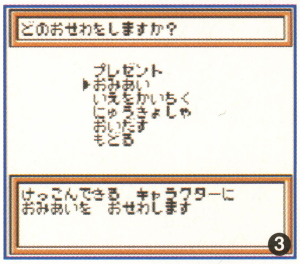
1999年8月予定
開発度90%
3,980円／ハドソン

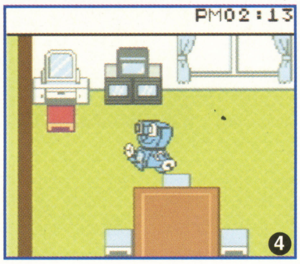
HUDSON

プレイヤーが大家さんとなって、持ち家に住むファミリーのお世話をする、『ポケットファミリー』。その続編がパワーアップして登場するぞ。大家となったキミは、ファミリーがストレスなく幸せに暮らせるように助けて（おせっかいして？）あげるのだ。

今回、プレイヤーがお世話できるファミリーの数は、4家族。つまり、持ち家が4軒ということだね。前回、お世話ができたファミリーの数がひとつだったことを考えると、4倍のボリュームがあるということだ。ファミリーに電話をしたり、お見合いさせたり、ファミリーどうしを戦わせたりと、一見「これってお世話か？」って思ってしまうことまでできてしまうぞ。そのほかにも、いろんなお世話の方法があるから、試して反応を見てみるのも楽しい。友だちと赤外線通信で家族交換なんかもできてしまうぞ。誰に見せても恥ずかしくないファミリーにしたいね。

©1999 HUDSON SOFT





❶なぜか大家が、ファミリーに生まれた子供に名前をつける。❷ファミリーの住む4軒の家をお世話するのだ。❸ファミリーのお見合いまでやれてしまうぞ。❹勝手にファミリーの家に入ってしまうこともできるのだ。❺ここは次男の部屋。どうやら寝ているようだ。

ビースト戦士の迫力バトルがN64で展開!

ビーストウォーズメタルス64

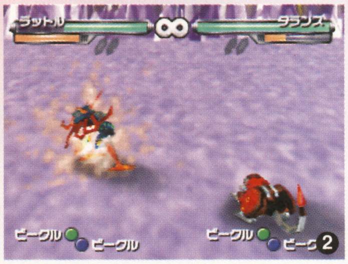
1999年10月予定
開発度70%
7,800円(予価)/タカラ

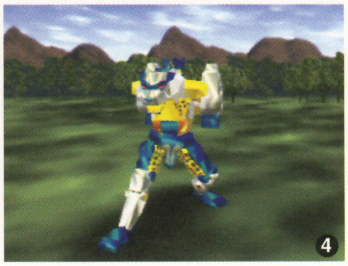
TAKARA

ビーストウォーズシリーズのなかでも、滑らかなCGで異彩を放つ“メタルス”が、アニメのCGクオリティーそのままにN64に登場だ。『ビーストウォーズメタルズ64』は、対戦バトルアクションゲーム。プレイヤーは、コンボイを総司令官とするサイバトロンとメガトロンをボスとするデストロンのふたつの勢力の8人のメンバーのなかからキャラクターを選択。シングルプレイやチームバトルなどの3つのモードでバトルをくり広げるのだ

すべてのビースト戦士は、接近戦に強い“ビーストモード”と、高速で移動でき遠距離攻撃も可能な“ビークルモード”、時間は限られるがオールマイティーな攻撃ができる“ロボットモード”に変身が可能。戦闘状況に合わせて各モードへすばやく変身し、スピーディーで迫力あるバトルを楽しもう。

© T.P.C / Takara / テレビ東京 © Takara CO., LTD. 1999





❶サイバトロンの総司令官コンボイとデストロンのボス・メガトロンの火花を散らす一騎討ちだ。❷ラットルの一撃がタランスに炸裂！❸プレイヤーが使用するキャラクターは、サイバトロンとデストロンの8人の戦士のなかから選択できる。❹CGアニメです速い動きを見せていたチータスがロボットモードで吠える！❺上空から攻撃できるぶんだけテラザウラー有利か!?

激しいぶつかりあいにハマるベーゴマバトル！

次世代ベーゴマバトルベイブレード

1999年7月23日
開発度90%
3,980円／ハドソン
HUDSON

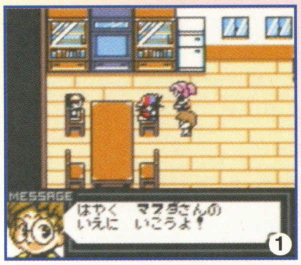
“ビット”と呼ばれる精霊が封じ込められたベーゴマタイプのクリスタル“ベイブレード”を使い、熱いバトルをくり広げるゲーム。それが『次世代ベーゴマバトル ベイブレード』だ。

ベイブレードどうしを回転させてぶつけ合い、相手のコマの動きを止めてしまうかバトルフィールドの外にはじき出せば勝ちとなるが、バトルを左右するのはなんといってもビットの能力となる。

ビットには属性をはじめとするいろいろなステータス、そして必殺技があり、戦闘経験によって能力がアップしていくから、ガンガン相手と勝負を重ねていこう。そして各地域にいるライバルたちと戦い勝ち抜くことで、最強のベイブレーダーを目指していくのだ。

友だちと通信ケーブルによって大事に育てたビットの勝負、また赤外線通信によってビットの交換ができる。強力な必殺技を持つビットもあるから、いろんなビットを集めていくのも楽しいぞ。

©1999 HUDSON SOFT ©1999 HUDSON SOFT/TAKARA



❶ここが主人公の生まれ育った“ベイサイドシティ”❷基本的な戦い方を教えてもらおう。❸回転力をBボタンでうまく調節すべし。❹相手のベイブレードの回転を止めれば勝利だ。❺自分のベイブレードのステータスをチェック。

テレビアニメも始まった人気ゲームの続編

メダロット2 カブトバージョン クワガタバージョン

1999年7月下旬
開発度90%
3,980円／イマジニア
imagineer

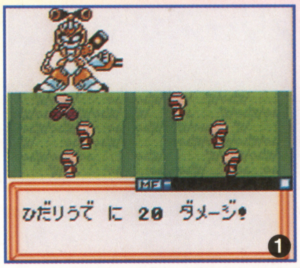
ロボットのペット（メダロット）どうしを戦わせて、冒険を繰り広げる人気RPG『メダロット』の続編が発売されるぞ。

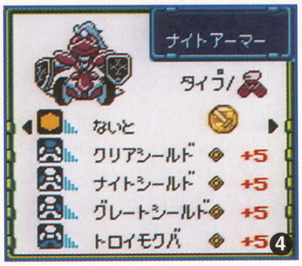
主人公“イッキ”は、前作の主人公“ヒカル”と出会いメダロットを譲り受ける。そして、悪の“ロボロボ団”とロボットバトルをくり広げていくのだ。もちろんメダロットを強化していくために、優れたパーツを集めてより高い能力のメダロットを作り上げていく必要がある。

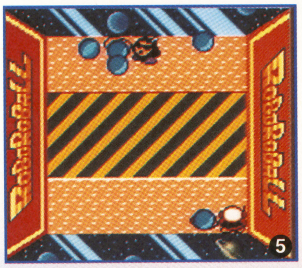
今回から敵を一撃で倒したり体力を一気に回復する“必殺技”という要素も入り、ロボットバトルがさらにアツくなること間違いなし。また、イッキの幼なじみやライバル、正義の集団・セレクト団など、登場する人々も増えて物語が広がっているのだ。

前作同様、カブト・クワガタの両バージョンで手に入るメダロットやパーツに違いがあるため、別のバージョンを持っているほかのプレイヤーと通信ケーブルを使ってパーツの交換をぜひやってほしい。

©1997/1999 Imagineer Co., Ltd. ©1997/1999 NATSUME Co.,Ltd.







❶バトルシーン。“あたま”のパーツが破壊されると負けとなる。❷メダロットをお気に入りのカラーに変更できるショップ。❸前作で育てたメダロットをメダロット2に転送できるのがウレシイ。❹各パーツをうまく組み合わせて最強のメダロットを作るべし！❺上下する6個のボールをよけてロボロボ団にボールをぶつけるミニゲームの“ロボロール”。

対戦が最高に熱い定番ゲームが登場!

爆ボンバーマン2

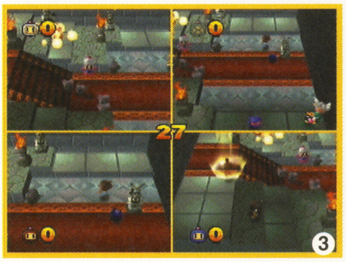
1999年発売予定
開発度60%
価格未定/ハドソン

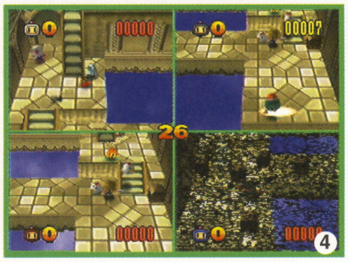
長い間みんなから愛され続けている『ボンバーマン』シリーズ。そのなかの『爆ボンバーマン』の最新作が登場だ。『ボンバーマン』シリーズのウリといえば、数多くのキャラクターや豊富なゲームモードでワイワイ楽しく遊べることだよね。なんと、この『爆ボンバーマン2』では、"チャレンジバトル"をクリアーしていかないと、"サバイバルモード"しか遊ぶことができないのだ。

さらに使えるキャラクターも制限されちゃうっていうんだから大変だ！ "チャレンジバトル"をヤリこんで、すべてのモードとキャラクターを出現させよ！

各プレイヤーごとに画面を分割しての対戦はN64ならでは。今作では大きなマップに隠された鍵を探す"タイムアタック"と、ブロックを壊したりザコを倒してお金を稼いでいく"スコアアタック"のふたつが新登場するぞ。

©1999 HUDSON SOFT





❶まだ右端の列のキャラクターが使えない！　チャレンジモードのヤリこみ不足か!? ❷パワーグローブでつかんで炎の中へポイ！ ❸❹4分割画面での対戦は、相手がどこにいるかわからないからドキドキだよね。❺登場するショップには母ボンバーマンを強くするアイテムだけでなく、バトルマップなんていう変わったものまで売っているのだ。

ウィザードリィに新シリーズが登場したぞ!!

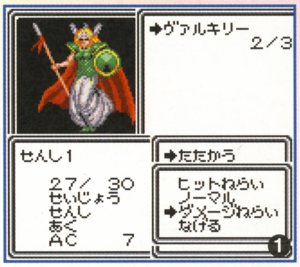
ウィザードリィエンパイア

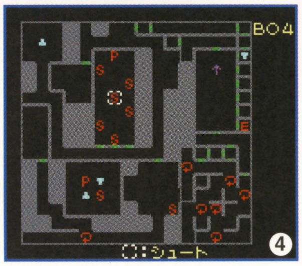
1999年10月上旬予定
開発度50%
3,980円/スターフィッシュ

10作品以上ものタイトルが発売されている『ウィザードリィ』シリーズ。その最新作がスターフィッシュから登場するぞ。物語は、遥か遠い過去の話。世界制覇をもくろむ支配者は、魔界よりおぞましい魔物を召喚し、近隣諸国を攻めていた。しかし現れたのは、野心あふれる魔界の皇帝。キミは迷宮におもむき、魔界の皇帝を倒すのだ!!

今回のシステムで変わった点は、特定のイベントをクリアーしたり、アイテムを使うことで、隠し職業に転職できること。女性キャラクターだけが転職できる"くノー"や、魔物を召喚できる"サモナー"、二刀流で攻撃ができる"ムサシ"など、さまざまな特性を持った職業があるのだ。アイテム探しが楽しいこのシリーズだが、今回は200種類以上のアイテムが登場。通信ケーブルでキャラクターやアイテムを転送できるから、友だちどうしで楽しめるぞ。やりごたえ十分の内容になっているのだ。

© 1999 STARFISH INC.© 1999 by 1259190 Ontario,Inc. All rights reserved.Licensed by 1259190 Ontario,Inc. to Four Winds Inc.Sublicensed by Four Winds Inc. to STARFISH INC. Developed and Published by STARFISH INC. "Wizardry"is a registered trademark of 1259190 Ontario,Inc. All rights reserved.





❶職業によって能力が違うから、攻撃方法だって変わってくる。❷GBカラー専用というだけあって、とても美しいグラフィックだ。❸倒した敵は、人数や特殊能力などの詳細が表示されるぞ。❹階段やトラップがある場所は、色のついた記号で表示。❺武器や防具など、ひとつひとつに細かい設定がされている。

ときにはカワイク、ときにはセクシーに♪

きせかえ物語

1999年9月3日
開発度95%
3,800円／パック イン ソフト

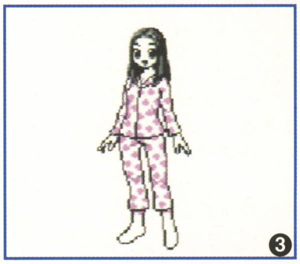
PACK IN SOFT

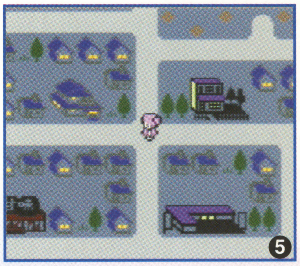
とってもカワイイ女の子マリちゃんは、魔法の国の魔女っ子。ファッションセンスを磨くためミミといっしょに地球へおしゃれ修行にやって来た!! そんなマリちゃんの奮闘が楽しめるのが、『きせかえ物語』だ。

このゲームに登場する服の数は190着以上。それらの服でマリちゃんの洋服ダンスをいっぱいにするのがゲームの目的のひとつだ。春夏秋冬、さまざまな服があるから、季節とマリちゃんに合った服を選んであげようね。

マリちゃんは街を歩いたりすることで服のデザインをひらめき、祈りの魔法で洋服を作ることができるぞ。つまり、マリちゃんが考えた服のデザインが、そのまま本当の服になるということ。カジュアルやセクシー、ボーイッシュ、ストリートなど、服のタイプもさまざまだ。街を散策していろんな刺激を受けよう。キミのお気に入りのかわいい服を、マリちゃんに着せてあげるのもいいかもね。

© KOJI ISODA/1999 Victor Interactive Softwara Inc.





❶セーラー服姿のマリちゃん。これからどんな服を着てくれるのかな？❷はるばる地球にやってきたマリちゃん。ペットのネコ、ミミもいっしょだよ。❸マリちゃんのプロポーションはバツグンだ!! ❹魔法のノートにマリちゃんが服のデザインを描くぞ。❺フィールドマップを移動して、いろんなお店に行こう。

今度の『ぷよぷよ』はシミュレーションだ!!

～ぷよぷよ外伝～ぷよウォーズ

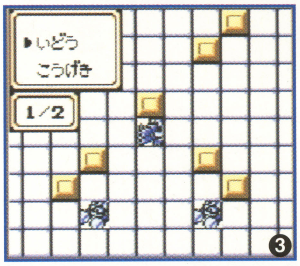
1999年8月6日
開発度100%
3,980円／コンパイル

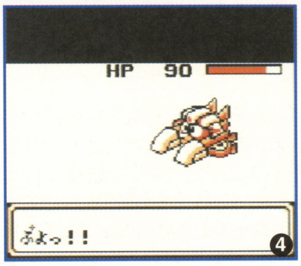
COMPILE
URL:http://www.compile.co.jp/

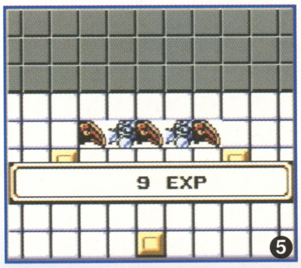
コンパイルの人気パズルゲーム『ぷよぷよ』シリーズのキャラクター、“ぷよ”が活躍する、熱血活劇シミュレーションRPG（すごいジャンルだ）が登場するぞ。人類と“ぷよ”が共存する惑星ガイアースに、“ぷよ”が原因の大戦争が勃発。神はその争いを許さず、人類から“ぷよ”とそれに関する記憶を消し去ったのだが……。

ゲームの構成は、物語を進行させるために必要な情報を手に入れるイベントシーン、ほかのエリアへ移動をするエリアマップ、 ゲームのメインとなる戦略を立てて敵と戦う戦略シーンに分けられる。戦略シーンでは、仲間のユニットを動かし、敵を倒していくのだ。このゲームのおもしろいシステムとして、合体・改造・交換システムがある。ユニットどうしを合体・改造・交換させて、戦闘に有利なユニットにパワーアップさせることができるぞ。合体などの組み合わせを考えて最強ユニットを作るのだ!!

© COMPILE 1999/キャラクター © SEGA ENTERPRISES,LTD.



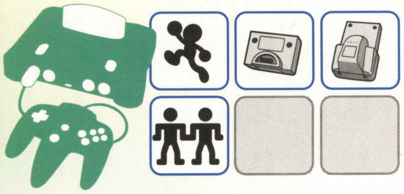




❶“ぷよ”と仲良く共存していた人類。しかし……。❷ダイチは、“ぷよ”と共に戦う勇敢な少年なのだ。❸敵の射程距離内に入ることで戦闘を開始することができるぞ。❹敵との戦闘になると、カッコいいマシンがアップで表示されるぞ。❺戦闘を重ねることで、経験値がアップするぞ。どんどん戦って強くしよう。

ひとつで2度楽しめるおいしいレースゲーム

On&Off Racing

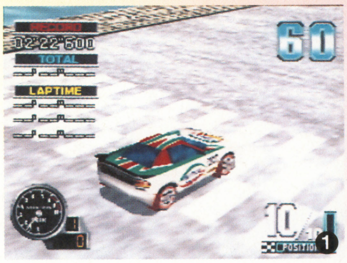


1999年9月24日
開発度80%
6800円/イマジニア

Imagineer

『On&Off RACING』はひとつのコースのうえに多数の分岐点があるという、ひと味かわったレースゲームだ。しかもこの分岐点の先は、舗装されたオンロード、ダートや雪道などのオフロードになっている。分岐点はどちらでも好きな方を通ってもいいが、自分の使っているマシンがオンロードマシンなのに不得意なオフロードのコースばかり走ってしまっては、速く走ることができない。自分でオンロード向きかオフロード向きか、性能を考えたうえでルートを決めるのが速く走るコツだ。

選べるモードはコンピューターの操作するマシンと競い合う、"チャンピオンシップモード"、"自分の操作するマシンでタイムアタック"、最終回周をひとりで走れる"フリーランモード"、ふたり同時に対戦する"レースモード"もあるぞ。

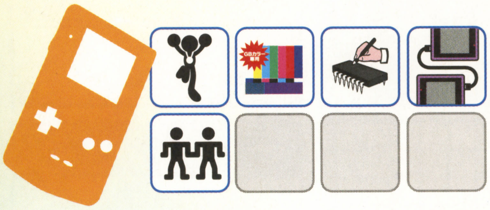


❶1レース前の静寂。嵐の前の静けさだ。❷ダートコースで激しくやり合う2台。❸雪の残る街を、走り抜けていく……。オンロードでもオフロードでも、どこでも走りまわる。❹砂埃を上げて疾走するオフロード車。どちらのコースもそつなくこなす。❺四駆でもこんなドリフトができるぞ。

© 1999 Imagineer Co.,Ttd c1999 Genki co.,Ltd

いつでもどこでも手軽にサッカーしよう!

Jリーグエキサイトステージ GB

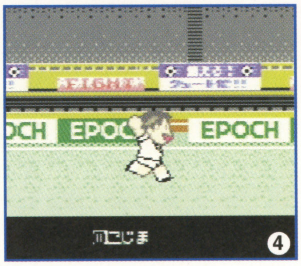
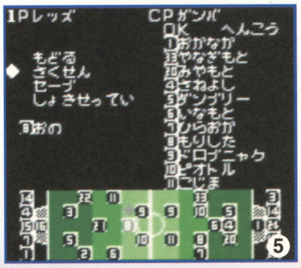


1999年8月13日
開発度100%
価格3,980円/エポック社

EPOCH 株式会社エポック社

抜群の操作性で人気を誇っていた、スーパーファミコンの『Jリーグエキサイトステージ』がゲームボーイで登場するぞ。このゲームボーイ版でも、『エキサイトステージ』のウリである操作性は健在。AボタンとBボタンで、それぞれ長短のキックを使い分けることができ、ボタンを押す長さでボールの高さも自由にコントロール可能だ。うまくなればダイレクトパスを連続でつないだり、センタリングからオーバーヘッドなどのダイレクトシュートを撃つ、なんてこともできるようになるのだ。

さらに、選手を好きな位置に配置できるフォーメーションの設定などができるのも、スーパーファミコン版と同じだぞ。通信対戦もできるから、友だちとの対戦に備えて自分の好みのフォーメーションを組んでセーブしておくのもいいね。

❶クラブや選手はもちろん実名。いまをときめく小野選手も登場だ! ❷ゴール前で敵のディフェンダーを振り切ってシュート! ❸ガンバの小島選手がゴールのスミをつくシュート! ❹見事にシュートを決めて大喜び。❺好きな位置に選手を配置。もちろん控え選手との交代もできるぞ。

© 1999 エポック社・小学館プロダクション

入るたびにダンジョンが変化するRPG

アザーライフアザードリームスGB

1999年8月5日
開発度100%
4,300円（予価）／コナミ

KONAMI

魔物を仲間にして“魔物の塔”のダンジョンを探索するRPG、『アザーライフアザードリームス』がGB版となって登場したぞ。

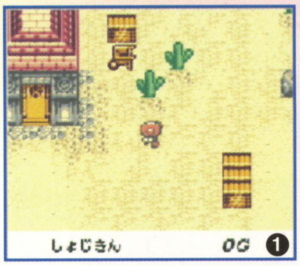
15歳の誕生日、父親が行方不明となった“魔物の塔”へ立ち入ることを許された主人公は、魔物のタマゴや宝物の探索を始める。そのタマゴを孵化させ育てると、魔物が“使い魔”になり仲間として冒険に連れていくことができるのだ。

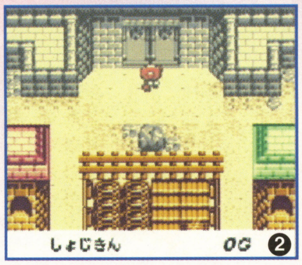
“使い魔”は戦闘やアイテムを与えることでレベルアップしていくが、塔を上っていくにしたがって手強い魔物や見えない罠が待ち受けている。慎重に探索を進めながら塔の最上階を目指すのだ。

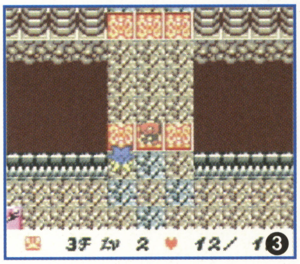
一度の入ったことのある階のダンジョンも、行くたびに地形が変化するから、つねに新たな気持ちで冒険を味わえるぞ。

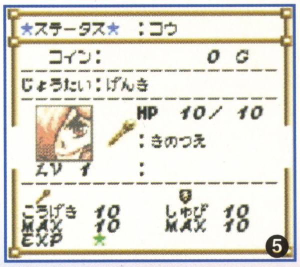
集めた魔物を友だちと通信ケーブルで交換や売買して、“魔物図鑑”を完成させるという楽しみもある。友だちとワイワイやるのもいいかもね。

© 1997 1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.









❶ここが主人公がいる街“モンスバイア”。いろいろな店があるから入ってみよう。❷これが“魔物の塔”への入り口だ。冒険の準備はしっかりすること。❸塔の内部を探索、周りのようすを確認すべし。❹“使い魔”をいかに活躍させていくか頭の使いどころなのだ。❺主人公は塔に入るたびにレベル1に戻ってしまう。

世界の紳士のたしなみをおぼえておこう！

バックギャモン

1999年8月予定
開発度100%
3,980円(予価)／アルトロン

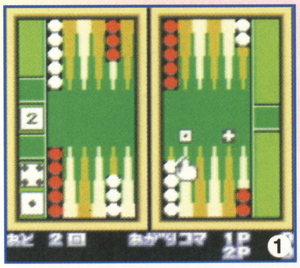
ALTRON

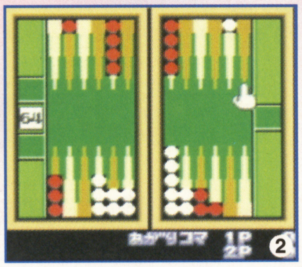
見たり聞いたりしたことはあるが、多くの人がどんなルールかわからないゲーム“バックギャモン”がGBで発売されることになった。外国のしかめっ面したおじさんたちがやっている難しそうなイメージだが、ルールはいたってシンプル。

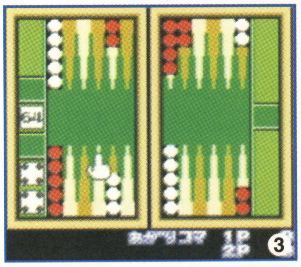
スゴロクに似て、自分の15個の駒を動かして相手の駒より先にゴールさせればいいのだ。もちろんお互いに邪魔をして、相手の駒をスタート位置まで戻したり、相手の駒を移動できないように配置するなど、戦略性に富んだ作りとなっている。サイコロの目による偶然によって形勢が一気に逆転するスリルもはらんでいて、なかなか気を抜けないおもしろさなのだ。

マニュアルにはルールがわかりやすく紹介されているし、6段階にレベル設定されたコンピューターとの対戦や、友だちとの対戦（1台のGBで対戦するのだ）など、ゲームモードも充実している。食わず嫌いしないで、ぜひとも一度遊んでみよう。

© 1999 ALTRON CORPORATION ALL RIGHTS RESERVED.







❶出たふたつのサイコロの目でコマを動かしていく。❷自分のコマをうまく使って相手の動きを封じ込めよう。❸サイコロがゾロ目になると通常の倍、4回コマを動かせる。❹初心者だとレベル1の対戦相手も手強いはず。❺細かなルール設定もできるのだ。

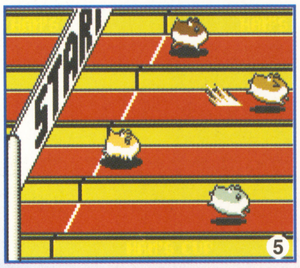
育てたハムスターでトップブリーダーを目指せ!

ハムスター倶楽部

1999年秋予定
開発度70%
3,980円/ジョルダン

ジョルダン株式会社

ハムスターまんがで人気の『ハムスター倶楽部』に登場するキャラクターたちを育てていく、育成シミュレーションゲーム。
プレイヤーは、暴れん坊のしげっち、いつもボーっとしているぷーちゃん、超神経質のえんどーくんという、3種類のハムスターの中から1匹を選び、育成・繁殖させて、各競技会に出場させる。そして、そこでの競技で優秀な成績を修め、見事にブリーダーズマスターの称号を手にするのが最終目的だ。競技会には、育てたハムスターの能力を競い合う“HAM'Sカップ”や、プレイヤーが自分のハムスターを操作し、ほかの出場者と競う“ブリーダーズカップ”などがある。優れた運動能力を競うものから、愛嬌や可愛らしさを競うものまで、さまざまな種目が用意されているぞ。さらに、愛するハムスターのベストショットを、ポケットプリンタで印刷してシールにすることもできるのだ。



❶まず始めに“ハムスター倶楽部”というお店で、1匹のハムスターを購入しよう。❷掃除をしたり、エサを与えたり、アイテムを配置したりという、すべての作業を行う画面。❸プレイヤーの惜しみない愛情が注がれれば、愛嬌たっぷりのハムスターに育つのだ。❹『ハムスター倶楽部』のタイトル画面だ。❺さまざまな種目が用意されている“HAM' Sカップ”の中で、とくに運動能力を必要とする種目だ。

© JORUDAN/NEKOGUMI CO.,LTD. ©めで鯛あおば出版

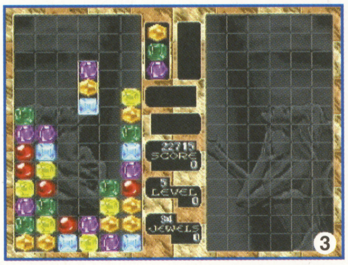
不朽の名作がニンテンドウパワーに登場!

コラムス

1999年8月1日
開発度100%
2,000円/メディアファクトリー

MEDIA FACTORY

ゲームセンターなどで大人気だった『コラムス』が、ニンテンドウパワーの新作・書き換えソフトとして登場した。
上から落ちてくる6色の宝石を同じ色ごとに縦、横、斜めに3つずつそろえて消していく、落下型パズルゲーム。連鎖をおこすための思考能力と、宝石を積むす速い反射神経を要求されるゲームだ。モードは全部で3種類。メガドライブ版を忠実に移植し、ひとりでこつこつ楽しむことができるオリジナルモードや、攻撃専用の宝石を相手に送り込み、相手の邪魔ができる対戦モード、キャラクターを選び、つぎつぎと現れる敵キャラクターを倒しながら進む、ストーリーモードが用意されているのだ。昔からの『コラムス』ファンの人や、始めてプレイする人にも楽しめるソフトになっているぞ。



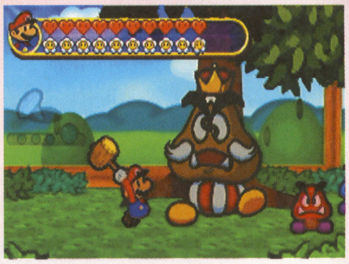
❶オプションで、落ちてる宝石を動物や果実に変えることもできるぞ。❷イージー、ミディアム、ハードの3段階のレベル設定ができるのだ。❸ひとりでコツコツプレイすることができる、オリジナルモード。❹ストーリーモードでは、攻撃パターンが異なった、7人キャラクターからひとりを選ぶことになる。❺友達と白熱した戦いができる対戦モード。レベルと使用するキャラクターを選ぼう。

© SEGA ENTERPRISES,LTD.,1990 REPROGRAMMED GAME © Marigul,1999

スーパーマリオRPG2

任天堂
発売日未定/価格未定

SFC版で大人気を博した『スーパーマリオRPG』の続編がN64で登場。2Dと3Dの特性を活かした各ステージで、マリオと仲間たちが冒険を繰り広げるぞ。装備を工夫してマリオをパワーアップ。見ているだけで幸せな気分になるイベントも盛りだくさんだ。

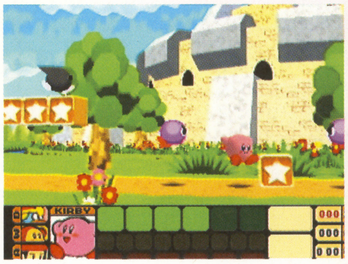
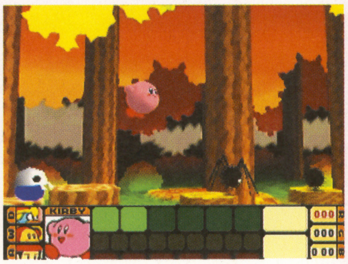


＊画面写真はすべて開発中のものです。Ⓒ 1999 Nintendo. Game by INTELLIGENT SYSTEMS.

カービィ64

任天堂
発売日未定/価格未定

おなじみカービィがN64で大暴れ。“すいこみ”や“コピー”はもちろんのこと、コピーした能力をミックスする新しいワザが増えて、ますますゲーム性が高まっているぞ。これまで同様、ふわふわの操作感で、仲間と力を合わせてステージを攻略していこう。

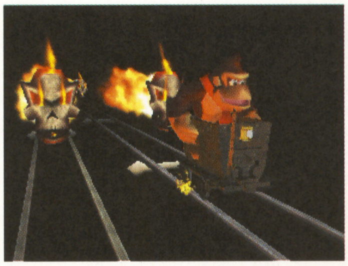



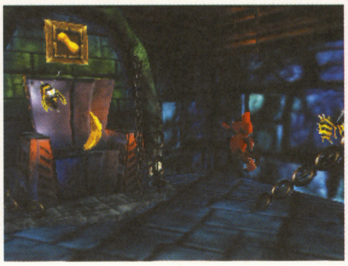
＊画面写真はすべて開発中のものです。Ⓒ 1999 Nintendo / HAL Laboratory, Inc.

ドンキーコング64

任天堂
発売日未定/価格未定

ゲームのボリュームも深みも、これまでの作品をはるかに凌ぐ『DONKEY KONG64』。ドンキーやディディーをはじめとする5体のキャラクターを操り、さまざまなステージに挑むのだ。タルやトロッコといった要素も大幅にパワーアップしているぞ。





＊画面写真はすべて開発中のものです。Ⓒ 1999 Nintendo. Game by Rare.

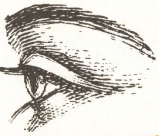
はみ出しゲーム情報

ポケットルアーボーイ 幻のルアープレゼントキャンペーン

イトーヨーカドーの玩具売場で『ポケットルアーボーイ』を買うと、全60種類のサカナが釣れる幻のルアー“フォース”がもらえるぞ。実施期間は7月23日から8月31日までの予定。詳しくはキングレコード・開発営業本部マルチメディア推進部DCグループ（電話03−3945−2577）まで。

今月の期待作

店長's Eye! 番外編



●『バイオレンスキラー
～TUROK NEW GENERATION』

TUROK TM AND Ⓒ 1998, 1999, GBPC, INC. ALL RIGHTS RESERVED.
Ⓒ 1998, 1999, ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

TSUTAYAで『バイオレンスキラー』体験キャンペーン実施中

CMが話題の『バイオレンスキラー～TUROK NEW GENERATION』を、N64本体とセットでレンタルできるお得なキャンペーンがTSUTAYAではじまった。鮮やかで滑らかな画像を楽しめる“ハイレゾパック”までセットされて料金は2泊3日で500円。7泊8日だとさらにお得な800円。本誌の徹底解析ページを見ながらバイオレンスな気分に浸ってみよう。キャンペーン期間は8月20日までの予定。以下のTSUTAYAへ急ぐのだ！

●キャンペーン実施店舗47店●札幌インター店、篠路店、滝川店、小樽店、美幌店、浜館店、田子店、蔦屋寒河江店、東青田店、日立城南店、鹿嶋宮中店、自治医大店、足利北店、作新学園前店、春日部店、PIER所沢東店、新宿店、サンストリート亀戸店、蔦屋書店馬事公苑店、三軒茶屋店、大森町駅前店、大岡山店、椎名町店、三鷹新川店、若杉店、甲府南店、南松本店、伊奈店、芥見店、ノースウエスト店、糸貫店、高辻店、上社駅前店、浜大津アーカス店、西院店、美章園店、梅田堂山店、いのこ谷店、蔦屋書店ベルパルレ国道一号線店、東香里店、半身出屋敷店、倉吉店、清輝橋店、津島モール店、ノースランド店、楠来店、山内店

（写真はTSUTAYA三軒茶屋店）

No.05

●ファイアーエムブレム 聖戦の系譜

©1996 Nintendo

●商品番号／469025
●ジャンル／シミュレーション
●メーカー名／任天堂

書き換え価格 1,000円(税別)●
Fブロック数／8ブロック●
Bブロック数／4ブロック●

ここがオススメ　ふたつの要素が含まれているゲームシステム

1.ロールプレイング的な奥深いストーリー

物語の舞台はグランベル王国

ユグドラル大陸の中央に位置するグランベル王国は、政治、経済、軍事力などすべてが大陸の中心となっている。王国には、王都バーハラにある王家と、6つの公爵家が存在していて、各公爵家の人々は王国に従いつつも、それぞれ独立した軍隊や領地を持つ“公国”として、自治活動をしている。

物語はグランベル王国の東方にある、イード砂漠で起きた戦乱を鎮めるため、グランベル王家と各公国の軍隊が遠征したところから始まる。そのため、わずかな軍隊しか残らかったユングヴィ公国は、同盟国であったはずのヴェルダン軍に襲われてしまう。それを知った主人公のシグルドは、幼なじみのユングヴィ公国の公女エーディンを助けに行くが……。

シグルド
グランベル王国
シアルフィ公国の
跡継ぎの青年。

2.シミュレーションならではの効率の良い戦略

このゲームは全十二章で構成されているが、序章から五章、六章から終章を、それぞれ別のキャラクターで進めていくことになるのだ。各章にはマップがひとつずつ用意されていて、ユニットを移動させながら、敵城の制圧や敵軍を倒すのが目的となる。また、マップ上の敵城をすべて制圧するとクリアーとなり、つぎの章に進めるようになるぞ。

どのキャラクターを結ばせるかが重要!!　恋愛システム

ゲームが進んでいくと、味方のキャラクターどうしで恋をするようになるのだ。恋人になるとストーリーや、ゲームバランスにも影響を与えてしまうので、下の3つの恋愛パターンを参考にカップルを作ろう。

突発的恋愛

出会ったときから相手を好きになってしまうパターン。これは、ストーリーのイベントで起こるため、初めから恋人になるキャラクターが決まっている。

会話誘導恋愛

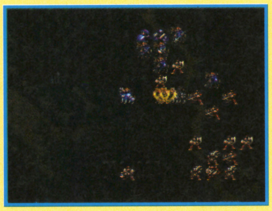
会話をすることによって相手を好きになっていくパターン。会話をすると恋の発展度を表した恋愛ポイント(隠し)が上昇し、確実に結ばせることができる。

なりゆき恋愛

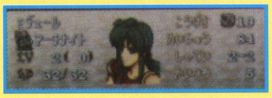
会話以外で恋愛ポイントを上げて、仲良くさせるパターン。マップ内でも、つねに隣どうしにさせたり、HPを回復させると恋愛ポイントが上昇するのだ。

恋人どうしになると……

キャラクターどうしが恋人になると、支援効果があったり、コマンドに“あげる”が追加されて、所持金を渡せるようになる。また、ふたりの能力を受け継いだ子供たちが、六章から終章の第2部で活躍するようになるのだ。



職業(クラス)の変更も可能!!

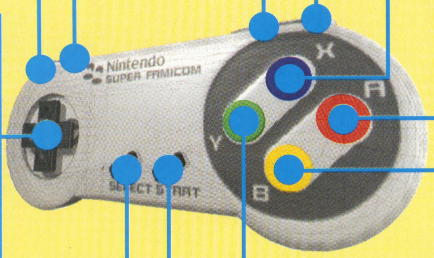


ユニットと呼ばれるキャラクターは、敵軍との戦闘によって経験値を得ることができる。この経験値が100を超えるとレベルアップし、各戦闘能力がアップするのだ。また、レベルが20以上になると、戦闘能力が大幅にアップした上級職にクラスチェンジすることができるぞ。

毎号、編集部がオススメのソフトを紹介しているこのコーナー。今回は、9月1日書き換え開始の『ファイアーエムブレム　トラキア776』の前作となる『ファイアーエムブレム　聖戦の系譜』を紹介する。『トラキア776』を買おうと思っている人は、必ずプレイしておこう。また、純粋にシミュレーションゲームが好きな人にも、長期間遊べるソフトなので、ぜひ一度書き換えてみてほしい。

ゲームをプレイしよう

コントローラーの使いかた



マップ上に存在するすべての城を表示

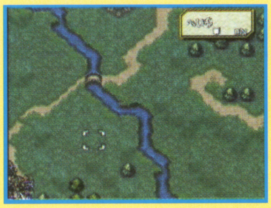
他ユニットのステータスを表示（ステータス画面表示中）

行動していないユニットを表示

カーソルを合わせたユニットのステータスを表示

画面左のように、カーソルをユニットに合わせよう。

カーソルの移動



コマンドの決定

セレクトボタンと同じウインドウを表示

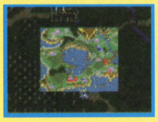
各操作やコマンドのキャンセル

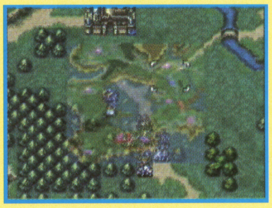
ゲームのスタート、イベントのキャンセル

ウインドウを開く

全体マップを表示

カーソルの場所を表示





全体マップ（上の画面）を表示したあと、Yボタンを押そう。

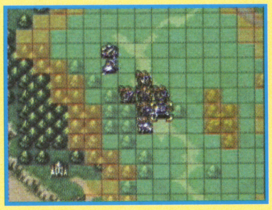
基本操作説明

ゲームの流れ

各章をクリアーするには、敵軍を倒しながら進軍し、マップ内すべての敵城を制圧しなければならない。そこで、ユニットの行動の流れについて順に説明していくぞ。

ユニットの選択

移動させたいユニットにカーソルを合わせ、Aボタンを押そう。すると、移動可能範囲が緑色、攻撃範囲がオレンジ色に表示される。

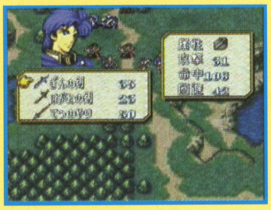


ユニットの移動

ユニットを移動させたい場所にカーソルを動かし、Aボタンで決定。移動範囲内であれば、どこにでも動くことができるのだ。

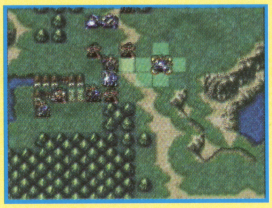
敵軍との戦闘

移動終了後、敵が攻撃範囲内にいれば、ユニットが装備している武器で攻撃することができるぞ。また、攻撃せずに待機してもよい。



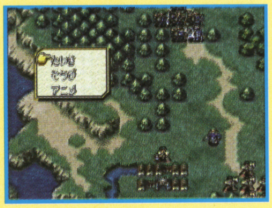
再移動

攻撃後、徒歩ユニットはすぐに待機状態になってしまうが、騎馬ユニットの場合は、移動力が残っている分だけ再移動することができるのだ。



待機

この手順を、行動させたいユニットの分だけくり返し、ターン終了コマンド"ターンエンド"を選択しよう。また、"むら"や"はなす"コマンド実行後は、騎馬ユニットもすぐに待機状態になってしまうので注意。



基本操作説明　画面の見かた

ステータス画面

ユニットの名前

現在のレベルと経験値
左側の数値が現在のレベルを表し、かっこ内の数値が現在の経験値を表している。

現在のHPと最大HP
左側の数値が現在のHP数を表し、右側の数値が最大HP数を表している。

ユニットのクラス
クラスと外観を表している。矢印が表示されていれば、クラスチェンジが可能。

攻撃・回避値

ユニットの顔

現在所持しているアイテム

戦闘能力

ちから	ユニットの力の強さを表す。この値に武器の威力を加えたものが、ユニットの攻撃力になる。
まりょく	ユニットの魔力の強さを表す。魔道書の威力を加えたものが、ユニットの魔法攻撃力になる。
わざ	ユニットの技の高さを表していて、命中率に影響を与える。必殺技発動確率にも関係している。
すばやさ	ユニットのす速さを表していて、攻撃回避率にも影響を与える。
うんのよさ	ユニットの運の良さを表していて、攻撃回避率にも影響を与える。
しゅびりょく	物理攻撃に対しての防御力を表す。敵の攻撃力から守備力を引いた値が、ダメージ値になる。
まほうぼうぎょ	魔法攻撃に対しての防御力を表す。敵の攻撃力から魔法防御を引いた値が、ダメージ値になる。

基本操作説明　これだけは覚えよう

セーブするには

このゲームは、データを4つまで保存することができるのだ。セーブ方法は2種類。各章のクリアー後と、毎ターンの始めにウインドウに現れる“セーブ”コマンドを選択すると、それまでプレイしていたゲームのデータが、バックアップファイルにセーブされる。このファイルにセーブした内容は、新たに上書きしない限り、何度でもやり直すことができるぞ。また、毎ターンごとに自動でセーブを行う、オートセーブ機能もついている。

マップの終了

各マップには、敵軍の城が複数存在する。その城を進軍しながら、城を守っている大将(ボス)を倒して、敵の城門を主人公が制圧すると、つぎの城へ進むことができるのだ。そして、すべての敵城を制圧すると、つぎの章へと進む。

各軍の見分けかた

青色	自軍
緑色	同盟軍
赤色	敵軍
黄色	中立軍

ゲームオーバー

主人公のHPが0になってしまう。または、各章の起点となっている本城を敵軍に制圧されると、いくらほかのユニットが残っていても、ゲームオーバーになってしまうのだ。

体力の回復手段

HPを回復させるには、下の3つの方法がある。しかし、杖以外での回復には1HPにつき5Gの金額が必要となるのだ。

杖の使用	プリースト(僧侶)などのユニットが装備している、ライブ系の杖を使うと回復させることができる。
教会	マップ上に存在する教会の上にユニットを待機させる。すると、つぎの自軍のターンで回復する。
本城内に戻る	自軍の城の守備にまわるか、自軍の本城内に入ることで回復する。しかし、一度に最大HPの20%しか回復することができない。

おもなクラスの種類と特徴

ここでは、ゲームに登場するおもなユニットのクラスについて簡単な紹介をするぞ。各クラスの特徴を活かした戦略をしよう。

アクスナイト
斧だけを扱う騎馬ユニット。攻撃力守備力は良いが、技力が低い。

プリンセス
ラケシス専用。能力値は平均的になっている。

ソードファイター(女)
男版と同じ。

ジュニアロード
ゲーム後半の主人公・セリス専用のクラス。能力値は平均的。

アーチナイト
弓だけを扱う騎馬ユニット。攻撃範囲が非常に広い。

マージ
炎、風、雷系の魔法を操る魔道士。攻撃力は高いが、守備力が低い。

アクスファイター
斧を扱う徒歩ユニット。力と守備力が高い。

ソードアーマー
力と守備力が優れていて、とくに拠点防御時に能力を発揮する。

フリーナイト
剣を扱う騎馬ユニット。力が多少低いが、技力の高さが魅力。

サンダーマージ
雷系の魔法を専門に扱う魔道士。

シーフ（男）
非力で戦闘向きのユニットではないが、敵からお金を盗むことができる。

ソシアルナイト
剣と槍を扱うことができる騎馬ユニット。

ペガサスナイト
天馬騎士と呼ばれる飛行系騎馬ユニット。魔力、魔法防御力が高い。

ウインドマージ
風系の魔法を専門に扱う魔道士。

シーフ（女）
男版と同じ。

トルバドール
剣と杖を扱うことができる騎馬ユニット。

ドラゴンナイト
竜を操る騎士。どんな地形でも移動力に変化が起きない。

ボウファイター
弓を扱う徒歩ユニット。力、技力、す速さにとても優れている。

バード
闇以外の魔法を扱う吟遊詩人。他の魔道士ユニットに比べてす速い。

ランスナイト
槍だけを扱う騎馬ユニット。攻撃力と守備力のバランスが良い。

プリンス
リーフ専用。能力値は平均的になっている。

ソードファイター(男)
剣を扱う徒歩ユニット。移動力はないが、技力とす速さが高い。

シャーマン
杖と光の魔法を扱う巫女。他の魔道士ユニットよりも魔法防御力が高い。

城で実行できるコマンドの説明

城にユニットを重ねると表示

入る
本城や、制圧によって自軍のものとなった城に入る。

守備
自軍の城を守る。敵ユニットによる制圧を防ぐ。

制圧
主人公が敵の城門に入ると表示される。

本城内に入ると表示

クラスチェンジ
ユニットのクラスチェンジを行う。

出撃
待機しているユニットなどが、マップへ出撃する。

守備
城内からマップへ出たあと、城の守備を行う。

町
城下町に入る。城下町には最大で6つの店がある。

杖、踊る
このコマンドを持ったユニットがそれを実行する。

あげる
このコマンドを持ったユニットがそれを実行する。

城下町に入ると表示

預かり所
数が多くて持てなくなったアイテムを預けたり、引き出したりできる。

修理屋
修理代を払うとアイテムを修理し、もとの使用回数に戻してくれる。

道具屋
アイテムの購入と、所持アイテムのパラメーターを確認できる。

闘技場
ユニットを闘技場で戦わせる。相手を倒すと賞金、経験値を得ることができる。なお、戦いは無料で行える。

中古屋
いらなくなったアイテムや武器を売却することができる。また、逆に中古品を購入することもできる。

占い屋
恋の行方、ユニットの戦績、両親の名前を教えてくれる。

先へ進めなくなってしまったら… **攻略本紹介**

ファイアーエムブレム
聖戦の系譜　聖なる書
アスペクト刊
1500円（税別）

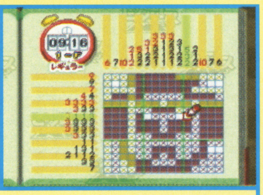
スーパーファミコン版のものなので、完璧に対応している。先に進めなくなってしまった人には詰めエムブレムがオススメ。必ずクリアーできるぞ。

毎月1日にソフトが増えていく　8月書き換えソフト紹介

ピクロスNP vol.3

8月1日書き換え開始
ジャンル／パズル
メーカー名／任天堂
書き換え価格 2,000円
商品番号／630853
Fブロック数／2ブロック
Bブロック数／1ブロック

©1995,1999 Nintendo/Jupiter Corp. ©HAL Laboratory,Inc./Nintendo



『ピクロスNP』シリーズ第3弾の登場だ。縦、横に書かれた数字を手がかりに、ひとつの絵を完成させていくロジックパズルゲーム。友だちとひとつの問題を解いていく対戦モードや、プレイヤーのレベルに合わせた3段階のモード、そして、パズルを完成させると かわいいキャラクターが登場するキャラクターモードでは、いよいよカービィの登場だ。

SFメモリカセットのシステムを覚えよう

書き換え専用 SFメモリカセット （3,980円／税別）

SFメモリカセットは、ゲームを書き込むためのもので、この中にゲームのプログラムを書き込むFブロックと、データのセーブを行うBブロックが入っている。また、Fブロックは8つ、Bブロックは16分割になっていて、最大7本のソフトを入れることができる。しかし、どちらかのブロックがいっぱいになってしまうと、新たにソフトを書き込むことはできないのだ。

ソフト組み合わせ例

牧場物語 Fブロック4 Bブロック4 ＋ POWER倉庫番 Fブロック2 Bブロック4 ＋ メニュー画面 F1 → 合計 Fブロック7 Bブロック8 → 余り Fブロック1 Bブロック8

ここに注意!!

2本以上のソフトを組み合わせると、自動的にメニュー画面(Fブロック 1)が書き込まれることになる。ブロック数の計算を間違えないようにしよう。

ニンテンドウパワーの基本、Loppiを使いこなそう

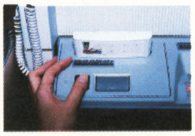
全国のローソンに設置してあるMMS（通称Loppi）を使うと、SFメモリカセットにソフトを書き込むことができる。ここでは、そのLoppiの使いかたを順に説明していくぞ。ただし、書き込むソフトを選ぶにはジャンル別で検索するか、商品番号を入力するかしないと選ぶことができないので、どちらか必ず覚えてからローソンに行くようにしよう。

これがLoppiだ!

まずは、ゲームを書き込むためのSFメモリカセットを購入しよう。

Loppiのメニュー画面で“ゲーム書き換えシステム”という項目を選ぶ。

メモリカセットを差し込み口にしっかりと入れ、スイッチを入れよう。



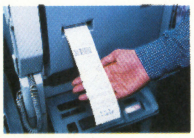
ジャンル別で検索

商品番号を直接入力

すると、各ソフトの紹介画面になる。それで合っているかを確認!

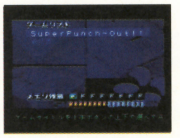
ここで、書き込むソフトの一覧が表示され、最終決定することになる。

Loppiから申込券が出てきたらスイッチを切り、メモリカセットを抜き取ろう。



申込券とメモリカセットをレジに持っていくと、その場で書き込んでくれるぞ。

そのソフトに飽きてしまったら、またべつのソフトを書き込めばいいのだ。



全書き換えソフトリスト

（1999年7/6日現在）

商品番号	ジャンル	メーカー名	ソフト名	書き換え価格	Fブロック数	Bブロック数
630853	8月新作・パズル	任天堂	ピクロスNP vol.3	2000円	2	1
218375	8月新作・パズル	メディアファクトリー	コラムス	2000円	1	1
275239	新作・その他	世界文化社	はじまりの森	2500円	8	4
240931	新作・パズル	任天堂	ピクロスNP vol.2	2000円	2	1
057134	新作・パズル	世界文化社	お絵かきロジック	2000円	1	1
278980	新作・ロールプレイング	メディアファクトリー	Wizardry Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ~Story of Llylgamyn~	3000円	8	16
218511	新作・シミュレーション	バンダイ	たまごっちタウン	2500円	2	4
0472832	新作・パズル	任天堂	ピクロスNP vol.1	2000円	2	1
000027	新作・パズル	任天堂	POWERロードランナー	2000円	3	4
001759	新作・パズル	任天堂	POWER倉庫番	2000円	2	4
050741	新作・ロールプレイング	任天堂	ミニ四駆レッツ&ゴー!! WGP2	2000円	4	4
261971	新作・シミュレーション	任天堂	ダービースタリオン98	2000円	6	16
308307	新作・アクション	任天堂	WRECKING CREW' 98	2000円	4	4
355020	新作・スポーツ	ナムコ	スーパーファミリーゲレンデ	2000円	4	4
829790	新作・スポーツ	日本コンピュータシステム	リングにかけろ	2000円	5	-
574635	新作・スポーツ	任天堂	SUPER PUNCH-OUT !!	2000円	4	4
817210	新作・シミュレーション	アクセラ	幻獣旅団	2000円	8	16
157694	新作・シミュレーション	任天堂	スーパーファミコンウォーズ	2000円	4	16
249793	新作・パズル	任天堂	すってはっくん	2000円	6	4
849774	新作・パズル	任天堂	ドクターマリオ	2000円	1	1
355062	新作・パズル	任天堂	カービィのきらきらきっず	2000円	4	1
076902	新作・その他	任天堂	Zooっと麻雀！	2000円	5	16
795160	新作・その他	任天堂	ファミコン探偵倶楽部Ⅱ うしろに立つ少女	2000円	6	4
108642	新作・その他	任天堂	平成 新・鬼ケ島 前編	2000円	6	1
109444	新作・その他	任天堂	平成 新・鬼ケ島 後編	2000円	6	1
111074	新作・その他	バンプレスト	同級生2	2000円	8	1
693693	アクション	エポック社	ドラえもん3 のび太と時の宝玉	1000円	3	-
606740	アクション	エポック社	ドラえもん4 のび太と月の王国	1000円	3	-
132764	アクション	カプコン	ロックマン7	1000円	4	-
129224	アクション	カプコン	ストリートファイターⅡ ターボ	1000円	5	-
131148	アクション	カプコン	超魔界村	1000円	2	-
131237	アクション	カプコン	ロックマンX	1000円	3	-
108464	アクション	カプコン	ファイナルファイト	1000円	2	-
110396	アクション	カプコン	ファイナルファイト2	1000円	3	-
112453	アクション	カプコン	デモンズ・ブレイゾン 魔界村 紋章編	1000円	4	-
719706	アクション	コトブキシステム	キッドクラウンのクレイジーチェイス	1000円	2	-
398764	アクション	コナミ	がんばれゴエモン3	1000円	4	4
131890	アクション	コナミ	ツインビー レインボーベルアドベンチャー	1000円	2	4
468932	アクション	コナミ	魂斗羅スピリッツ	1000円	2	-
468959	アクション	コナミ	がんばれゴエモン きらきら道中	1000円	6	4
469017	アクション	コナミ	悪魔城ドラキュラ XX	1000円	4	-
112640	アクション	コナミ	それ行けエビス丸 からくり迷路	1000円	2	-
281034	アクション	ナグザット	超魔界大戦 どらぼっちゃん	1000円	2	1
722537	アクション	ナツメ	奇々怪界 謎の黒マント	1000円	2	-
722545	アクション	ナツメ	奇々怪界 月夜草子	1000円	3	-
143791	アクション	ナムコ	リブルラブル	1000円	1	-
608173	アクション	ナムコ	スーパーワギャンランド	1000円	2	-
604933	アクション	ナムコ	スーパーワギャンランド2	1000円	2	-
751120	アクション	ナムコ	ワギャンパラダイス	1000円	3	-
751111	アクション	ナムコ	サンドラの大冒険 ワルキューレとの出逢い	1000円	2	-
131130	アクション	任天堂	スーパーマリオワールド	1000円	1	1
861367	アクション	任天堂	スーパーマリオコレクション	1000円	4	4
468347	アクション	任天堂	スーパーメトロイド	1000円	6	4
468363	アクション	任天堂	スーパードンキーコング	1000円	8	1
468967	アクション	任天堂	スーパードンキーコング2	1000円	8	1
468991	アクション	任天堂	スーパードンキーコング3	1000円	8	1
468371	アクション	任天堂	カービィボウル	1000円	3	4
469378	アクション	ハドソン	スーパーボンバーマン3	1000円	3	-
283096	アクション	ハドソン	超原人2	1000円	3	-
469424	アクション	ヒューマン	クロックタワー	1000円	6	1
303534	アクション	ヒューマン	THE FIREMEN	1000円	2	-
608149	パズル	サン電子	上海Ⅲ	1000円	2	-
128805	パズル	タイトー	PUZZLE BOBBLE	1000円	1	-
175188	パズル	タイトー	CAMEL TRY	1000円	2	-
608084	パズル	ティーアンドイーソフト	クオンパSFC	1000円	2	4
197831	パズル	データイースト	マジカルドロップ2	1000円	4	-
608165	パズル	ナムコ	コズモギャング ザ パズル	1000円	1	-
468916	パズル	任天堂	マリオのスーパーピクロス	1000円	2	4
468941	パズル	任天堂	パネルでポン	1000円	2	-
308790	パズル	バンプレスト	す~ぱ~ なぞぷよ ルルーのルー	1000円	2	4
326356	パズル	バンプレスト	す~ぱ~ ぷよぷよ	1000円	2	-
721107	シューティング	コトブキシステム	PHALANX	1000円	2	-
468894	シューティング	コナミ	極上 パロディウス	1000円	4	-
468975	シューティング	コナミ	ポップンツインビー	1000円	2	-
468983	シューティング	コナミ	パロディウスだ! ~神話からお笑いへ~	1000円	2	-
117382	シューティング	コナミ	GRADIUS Ⅲ	1000円	1	-
122025	シューティング	コナミ	AXELAY	1000円	2	-
142379	シューティング	タイトー	SPACE INVADERS	1000円	1	-
751090	シューティング	ナムコ	コズモギャング ザ ビデオ	1000円	2	-
283711	シューティング	ハドソン	キャラバンシューティングコレクション	1000円	1	-

商品番号	ジャンル	メーカー名	ソフト名	書き換え価格	Fブロック数	Bブロック数
184861	スポーツ	アスミック	ダービージョッキー［騎手王への道］	1000円	2	4
722529	スポーツ	コナミ	実況ワールドサッカー2	1000円	6	4
853577	スポーツ	ティーアンドイーソフト	デビルズコース	1000円	2	4
197530	スポーツ	ティーアンドイーソフト	ワイアラエの奇蹟	1000円	2	4
143839	スポーツ	ナムコ	ナムコットオープン	1000円	2	4
076899	スポーツ	ナムコ	スーパーファミリーテニス	1000円	2	-
329762	スポーツ	ナムコ	スーパー大相撲 熱戦大一番	1000円	2	-
129216	スポーツ	任天堂	F-ZERO	1000円	1	1
334367	スポーツ	ビクターインタラクティブソフトウェア	スキーパラダイスWITHスノーボード	1000円	2	-
335916	スポーツ	ビクターインタラクティブソフトウェア	つり太郎	1000円	2	1
281336	スポーツ	ビクターインタラクティブソフトウェア	磯釣り 離島篇	1000円	4	4
283126	スポーツ	ビクターインタラクティブソフトウェア	海のぬし釣り	1000円	4	4
283703	スポーツ	ビクターインタラクティブソフトウェア	川のぬし釣り2	1000円	3	4
469441	スポーツ	ヒューマン	スーパーファイヤープロレスリングX プレミアム	1000円	4	16
469459	スポーツ	ヒューマン	スーパーフォーメーションサッカー96 WCE	1000円	3	-
112470	ロールプレイング	アスキー	ウィザードリィ・外伝Ⅳ ~胎魔の鼓動~	1000円	8	4
118931	ロールプレイング	アスキー	ダウン・ザ・ワールド	1000円	4	4
144134	ロールプレイング	アスミック	レナス ［古代機械の記憶］	1000円	3	4
156442	ロールプレイング	アスミック	レナス2 ~封印の使徒~	1000円	8	4
222208	ロールプレイング	アトラス	旧約・女神転生	1000円	4	4
233561	ロールプレイング	アトラス	真・女神転生	1000円	3	4
235385	ロールプレイング	アトラス	真・女神転生Ⅱ	1000円	4	4
251453	ロールプレイング	アトラス	Last Bible Ⅲ	1000円	6	4
607576	ロールプレイング	エポック社	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	1000円	2	1
608106	ロールプレイング	エポック社	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説Ⅱ	1000円	3	4
469386	ロールプレイング	カプコン	ブレスオブファイアⅡ	1000円	5	4
176524	ロールプレイング	タイトー	エストポリス伝記	1000円	2	4
133515	ロールプレイング	チュンソフト	トルネコの大冒険 不思議のダンジョン	1000円	3	4
608092	ロールプレイング	ティーアンドイーソフト	ソード・ワールドSFC	1000円	3	4
693723	ロールプレイング	ティーアンドイーソフト	ソード・ワールドSFC2 いにしえの巨人伝説	1000円	4	4
232925	ロールプレイング	データイースト	ヘラクレスの栄光Ⅲ 神々の沈黙	1000円	2	4
250864	ロールプレイング	データイースト	ヘラクレスの栄光Ⅳ 神々からの贈り物	1000円	4	4
201375	ロールプレイング	データイースト	METAL MAX2	1000円	2	4
468355	ロールプレイング	任天堂	マザー2	1000円	6	4
132748	ロールプレイング	ハドソン	ELFARIA Ⅱ	1000円	4	4
555983	ロールプレイング	ハドソン	新桃太郎伝説	1000円	4	4
469394	ロールプレイング	ハドソン	大貝獣物語	1000円	6	4
827886	ロールプレイング	ヘクト	イーハトーヴォ物語	1000円	2	1
145131	ロールプレイング	やのまん	ARETH	1000円	4	4
604941	ロールプレイング	やのまん	ARETH2	1000円	4	4
604925	ロールプレイング	やのまん	FEDA	1000円	5	4
156736	シミュレーション	アスミック	鋼鉄の騎士	1000円	2	4
175854	シミュレーション	アスミック	鋼鉄の騎士2 砂漠のロンメル軍団	1000円	3	4
176541	シミュレーション	アスミック	鋼鉄の騎士3 激突ヨーロッパ戦線	1000円	3	4
254223	シミュレーション	アトラス	魔神転生	1000円	3	4
281255	シミュレーション	アトラス	魔神転生Ⅱ	1000円	6	4
249785	シミュレーション	エポック社	ロードモナーク	1000円	1	4
854344	シミュレーション	クエスト	伝説のオウガバトル	1000円	4	16
607461	シミュレーション	クエスト	タクティクスオウガ	1000円	6	4
608114	シミュレーション	コーエー	Winning Post2 プログラム'96	1000円	6	16
608122	シミュレーション	コーエー	SUPER 大航海時代	1000円	2	4
468924	シミュレーション	コナミ	ときめきメモリアル ~伝説の樹の下で~	1000円	8	4
751081	シミュレーション	スターフィッシュ	スーパーブラックバス2	1000円	4	4
586897	シミュレーション	スターフィッシュ	スーパーブラックバス3	1000円	8	4
608157	シミュレーション	ナムコ	ミリティア	1000円	3	-
608131	シミュレーション	日本コンピュータシステム	デア ラングリッサー	1000円	4	4
131156	シミュレーション	任天堂	シムシティー	1000円	1	16
131245	シミュレーション	任天堂	ファイアーエムブレム 紋章の謎	1000円	6	4
469025	シミュレーション	任天堂	ファイアーエムブレム 聖戦の系譜	1000円	8	4
283118	シミュレーション	ハドソン	アースライト ルナ ストライク	1000円	6	4
303526	シミュレーション	ビクターインタラクティブソフトウェア	牧場物語	1000円	4	4
288853	シミュレーション	ビクターインタラクティブソフトウェア	AⅢ S.V.	1000円	4	16
295809	シミュレーション	ビクターインタラクティブソフトウェア	ジ・アトラス	1000円	4	16
113841	その他	アスキー	RPGツクール SUPER DANTE	1000円	2	16
123064	その他	アスミック	ドカポン3・2・1 ~嵐を呼ぶ友情~	1000円	3	4
138878	その他	アスミック	ドカポン外伝 炎のオーディション	1000円	2	-
143618	その他	アスミック	決戦！ドカポン王国Ⅳ ~伝説の勇者たち~	1000円	2	4
199303	その他	アテナ	プロ麻雀 極Ⅲ	1000円	2	4
221317	その他	アテナ	夜光虫	1000円	4	4
249815	その他	コナミ	真・麻雀	1000円	1	4
144126	その他	タイトー	大爆笑人生劇場 ~ずっこけサラリーマン編~	1000円	4	4
153656	その他	タイトー	大爆笑人生劇場	1000円	2	-
184853	その他	タカラ	SUPER億万長者ゲーム	1000円	2	4
185035	その他	タカラ	SUPER人生ゲーム3	1000円	4	4
133507	その他	チュンソフト	かまいたちの夜	1000円	6	4
469432	その他	チュンソフト	弟切草	1000円	2	4
329754	その他	ナムコ	ハロー！パックマン	1000円	3	-
132756	その他	ハドソン	スーパー桃太郎電鉄II	1000円	2	4
293105	その他	バンプレスト	晦 一つきこもり	1000円	8	4
296015	その他	バンプレスト	学校であった怖い話	1000円	6	4
288233	その他	ビクターインタラクティブソフトウェア	魔女たちの眠り	1000円	6	4
308820	その他	ヒューマン	ただいま勇者募集中 おかわり	1000円	4	4
339067	その他	ヘクト	囲碁倶楽部	1000円	2	4
333956	その他	ボトムアップ	スーパートランプコレクション2	1000円	1	-

任天堂
1999年7月14日発売
価格 7,800円(税別)
©1999 Nintendo ©1999 QUEST Illustration by 加藤俊章

ガリシア戦記 RECORDS OF WAR AT GALICIA

満を持して発売された『オウガバトル64』だが、本格的なシミュレーションゲームだけに、とくに戦闘で苦しむプレイヤーは多いだろう。そこで今回は確実に戦闘を勝ち抜くための、部隊編成のコツを紹介。第9話までのマップ攻略も合わせて、悩める戦士たちをサポートする。

OGRE BATTLE64 PERSON OF LORDLY CALIBAR FORMATION

部隊は戦場における基本単位であり、その強化は騎士団全体の戦力アップにつながる。ここでは編成の基本から用途に応じた編成例まで、部隊編成に関するポイントを紹介しよう。

最強部隊編成講座

STEP.1 部隊編成の基本

『オウガバトル64』には多彩なキャラクターが登場するが、戦場であるフィールドマップにおいてキャラクターが単独で行動することはない。必ず複数のキャラクターが集団を作り、まとまって行動するのだ。このもっとも基本となる集団が部隊であり、編成画面で作ることができる。ただし部隊の編成にはさまざまな制約があり、好き勝手に作れるわけではない。そこでまずは部隊編成に関する、基本的なルールを知ることから始めよう。これさえ守っていれば、あとはそれぞれのプレイヤーの応用次第。スムーズな攻略のため、強力な部隊を作り上げよう。

●部隊編成の流れ

部隊は右に挙げた手順に沿って作ることができる。このうちフォーメーションだけはほとんどの状況で変更可能だが、それ以外は編成画面上でなければ変えられない。そのためフィールドマップ上での戦闘が始まり、部隊が出撃してしまうと本拠地に撤退するまでは変更できなくなる。部隊編成はできるだけワールドマップ上で完了させておくようにすること。場合によってはフィールドマップの地形や敵部隊を確認し、その場の状況に合わせて編成し直そう。

●リーダーになれるクラス

ひとつの部隊には、所属メンバーを束ねるためのリーダーがひとりいなければならない。ただしキャラクターがリーダーになるには、リーダー資格という能力が必要となるのだ。リーダー資格の有無はクラスによって決まっており、おもにノービスクラス以上の人間系キャラクターが資格を有している。部隊を増やしたければそれだけリーダーも必要になるため、人間系キャラクターの育成は序盤から行うことが大切。ソルジャーから地道に育てていこう。

⬅Lサイズのキャラクターにはリーダー資格を持っている者がいない。彼らを編入した部隊を作りたければ、リーダー資格を持つSサイズのキャラクターを用意しておこう。

●サイズの違いと規定人数

⬅人間や亜人間系で固めたSサイズキャラクターのみの部隊。前列のファイターたちが敵陣に突撃し、後列から魔法や弓矢で援護するという、セオリー通りの部隊を編成できる。

➡Lサイズキャラクターは配置する際も場所をとる。周囲のスクエアには、ほかのキャラクターを配置できないのだ。このため取れるフォーメーションの種類も限られてくる。

部隊内にキャラクターを配置するポジショニングスクエアにはスペースが9つあるが、すべてをキャラクターで埋めることはできない。ひとつの部隊に編入可能なキャラクターは、Sサイズキャラクターで5体までという制限があるためだ。またLサイズキャラクターは1体でSサイズ2体に相当するので、部隊に組み込むとそのぶんメンバーの頭数が減る。キャラクターの数が多いということは、それだけさまざまな状況に対応可能な部隊になる可能性があるわけで、Sサイズのみの部隊が使いやすいという理由はこの点にある。ただしLサイズの特徴である、高いHPと攻撃力は決して無視できない。とくにドラゴン系は成長すると強力なブレスが使えるため非常に頼りになる。1部隊でもいいので、序盤からLサイズ中心の部隊を作っておくと将来必ず役に立つはずだ。

CHART TO ORGANIZE
部隊編成チャート

リーダー決定

⬅リーダー資格を有するキャラクターをリーダーに任命する。部隊を解散したければ、このキャラクターを外せばいい。

キャラクター編入

⬅ともに戦うキャラクターを部隊に編入。理由がない限り、それぞれの能力のバランスが取れたメンバーを選ぶこと。

フォーメーション決定

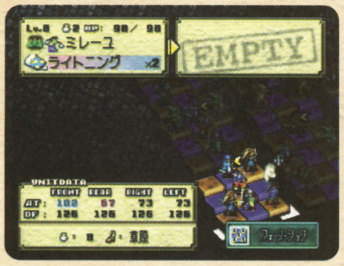
⬅それぞれの行動種を踏まえてキャラクターを配置し直す。フォーメーションは実戦でも臨機応変に変えていこう。

アイテム装備

⬅回復用の消耗品アイテムなどを装備する。持てる最大個数は、部隊メンバーそれぞれの所持アイテム数の合計。

STEP.2 キャラクターを生かす編成方法

人数を揃えただけの部隊では、戦場に出撃させてもあまり成果が期待できない。部隊を効果的に働かせたいならば、それぞれのキャラクターの個性と能力を生かせるように、組み合わせや配置を考える必要があるのだ。ここではそうした要素を考慮した、部隊の編成方法について解説していこう。



⬅部隊を構成するキャラクターが同じでも、配置を変更するだけで攻撃力や防御力に倍近い差が出ることがある。編成の際に表示される数値をよく確認して、強い部隊作りを目指そう。

●リーダーのクラスとキャラクターへの影響

部隊のリーダーは、単にリーダーだというだけで特別な存在になったわけではない。リーダーになったナイトと、その他のメンバーとして部隊に編入されているナイトでは、レベルが同じなら能力にはほとんど差がないのだ。しかし特定クラスのキャラクターをリーダーにすると、対応するLサイズキャラクターの能力がパワーアップすることがある。リーダー自体の強さは変わらなくても、部隊全体が強化されることを考えると、この場合のリーダー選択は重要だ。右に挙げるクラスをリーダーにする場合は、メンバーにも気を配ろう。

⬅Lサイズキャラクターは強力だが、部隊全体の攻撃回数は少なくなりがち。ならば対応するクラスのキャラクターをリーダーにして、1発の破壊力を高めるのが賢いやりかたといえる。

ビーストテイマー系

ビーストテイマーやビーストマスターは、部隊内の魔獣系キャラクターの能力をパワーアップさせる。自身も移動タイプが山岳なので、山岳タイプ部隊を編成したいときに最適。

ドラゴンテイマー系

リーダーがドラゴンテイマー、ドラゴンマスターだとドラゴン系キャラクターがパワーアップ。前列で壁役、後列からブレスと便利なドラゴンを編入するなら彼女たちをリーダーに。

ドールマスター系

ドールマスター、エンチャンターがリーダーになっていると、人形系キャラクターがパワーアップする。もとから高い物理防御力がさらに強化されるため、魔法以外には敵なしだ。

●部隊内の位置と行動種の変化

行動種とは1回の戦闘でキャラクターが行える行動内容と、行動回数を示したものだ。1体のキャラクターにはこの行動種が3つ用意されているが、どの行動種を戦闘で使うかは部隊内に配置される位置によって決まっている。キャラクターが活躍できるかどうかはこの行動種次第なので、配置位置決めは非常に重要だ。総じて直接攻撃を得意とするクラスは前列、魔法を扱うクラスは後列に近いほど行動回数が増え効果も高くなる。キャラクターの長所と用途に合わせて考えよう。

⬅配置する位置によって、行動内容が同じ行動種でも効果を示す数値が変わっていたり、行動回数が変化している点に注目。行動種は装備品で変化することもあるので注意すること。

例：ヴァルキリーの場合

⬅神に仕える魔法戦士、ヴァルキリーは前列に配置すると装備している槍で敵をなぎ払う。中列でも攻撃方法は変わらないが、行動回数が1になっているため戦力は落ちる。

➡ヴァルキリーを後列に配置すると、風系攻撃魔法のライトニングを使うようになる。攻撃力は落ちるが魔法攻撃だし、行動回数も2回。どちらに配置しても強いクラスだ。

●前列向きのクラス

直接攻撃を得意とするクラス～ファイター、ナイト、フェンサー、ニンジャ、バーサーカー、ファランクス、パラディン、ブラックナイト、カタフラクト、ホークマン、人形系など

●後列向きのクラス

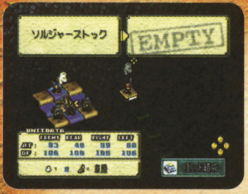
魔法全般を得意とするクラス～アマゾネス、アーチャー、ウィザード、ソーサレス、クレリック、ウィッチ、ゴエティック、セイレーン、プリースト、フェアリー、グレムリンなど

●前・後列向きのクラス

前列だと直接攻撃、後列だと魔法またはブレス、特殊攻撃などが使用できるクラス～ソードマスター、ヴァルキリー、フレイア、バルタン、レイヴン、魔獣系、ドラゴン系など

●部隊の持てるアイテム

携帯する回復アイテムが多いほど、部隊は長時間の行軍が可能になる。とくに回復要員がいない部隊は、回復アイテムが命の綱なだけに重要だといえる。部隊が所持できるアイテム数は、メンバーの所持可能アイテム数の合計で求められるので、できるだけ所持数が増える組み合わせを考えよう。



⬅部隊に組み込むキャラクターが足りない場合は、とりあえずソルジャーを入れておくといい。大した戦力アップにはならないが、所持可能アイテム数が増える。これが大きいのだ。

所持可能数を増やす方法

●人数を増やす。

どんなキャラクターでもアイテムをひとつは持てる。規定人数に余裕があるなら、とりあえず誰でもいいから部隊に入れよう。

●所持可能数の多いクラスを入れる

物理攻撃を得意とするクラスは所持可能数が多い。逆に魔法を得意とするクラスは少ないので、アイテムのムダ使いに注意すること。

●部隊の移動タイプ

部隊が戦闘や移動を得意とする地形を示したものを移動タイプと呼ぶ。これは部隊メンバーの移動タイプで決定するが、その際右のような優先順位で移動タイプが決まる。例えばメンバー5体中4体が飛行タイプであっても、残り1体が草原タイプだと部隊は草原タイプになるのだ。優先順位の低い移動タイプの部隊を作りたければ、メンバー選びには注意しよう。

⬅人間系クラスは大多数が草原タイプ。そのため飛行タイプの部隊は、人間系の持つ多彩な能力にはほぼ頼れない。あまり数を作らず、少数精鋭のメンバーで編成すること。

移動タイプ優先順位

- 固定タイプ
- 草原タイプ
- 森林タイプ
- 湿地タイプ
- 雪原タイプ
- 山岳タイプ
- 飛行タイプ

STEP.3 編成と進軍時の注意点

行動種や移動タイプなどを考慮して部隊を編成しても、実戦の場では思ったような働きをしてくれない、ということは往々にして起こるもの。これはその編成結果が、戦場で待ち受けているさまざまな要素に対応できないものだったためだ。部隊の強さを数値だけで判断していると、そのような思わぬしっぺ返しを受けることもある。そこでここからは実戦における目標決定や行動順序に関するルールと、敵との接触方向による変化などについて解説する。あらゆるケースに対応できる部隊は存在しないから、こうした法則をしっかり覚えておいて、フィールドマップ上で状況に合わせて編成し直そう。

⬅敵部隊とぶつかりそうになったら、相手の配置を確認してこちらのフォーメーションを変更。すべての戦闘で行う必要はないが、強力な敵部隊と戦う際には忘れずにやっておきたい。

攻撃方法と目標になるキャラクター

キャラクターが攻撃する際どの相手を狙うかは、攻撃方法と相手の位置によって優先順位が決まっている。それをまとめたのが右の図で、攻撃側が中央の列にいる場合、数字順に目標が選ばれるのだ。キャラクターの配置位置は、この順位と防御力を踏まえて決めよう。

⬅優先順位を考慮すると、ゴーレムを後列に配置するのはまるで意味がない。攻撃回数も踏まえて前列に配置。

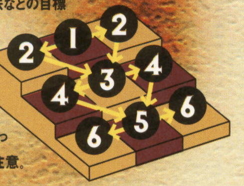
➡バトルコマンド設定で優先順位を操作できる。法則を理解すればある程度は思い通りの目標を狙うことも可能。

直接攻撃

武器などによる直接攻撃の目標には、前列中央のキャラクターがもっとも選ばれやすい。この位置には物理防御力の高いキャラクターを置くか、あるいは空きにしておこう。空ける場合は、中央の列には誰も配置しないのが望ましい。

弓矢・魔法

弓矢による間接攻撃、攻撃魔法などの目標は後列から優先的に選ばれる。魔法を使うクラスは総じて魔法防御力が高いが、物理防御は低めだ。アーチャーのような弓使いが多い敵部隊に出会ったら、後列キャラクターのHPに注意。

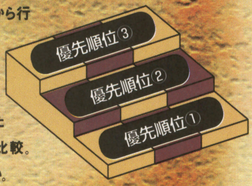


部隊内での位置と行動順位

戦闘で敵味方、双方のキャラクターがどの順番で行動するかということにも法則がある。ここで関係するのは部隊内での位置と、パラメーターのAGIの値だ。先に行動できれば攻撃される前に敵を倒すことも可能で、余計な被害も抑えられる。強い部隊作りのために覚えておこう。

行動優先順位

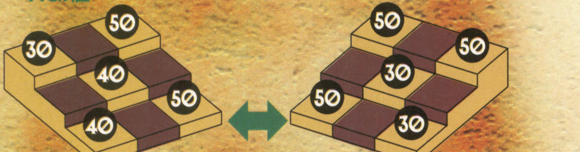
行動順序の判定は優先順位の高い前列から行われる。原則として列に配置された、敵味方双方のキャラクターたちの人数やAGI値から、列としての総合的なす速さを比較し順番を決めるのだ。そして先ほど選ばれた側の中列と、選ばれなかった側の前列を比較。前列どうしのつぎは中列どうし、とはならない。



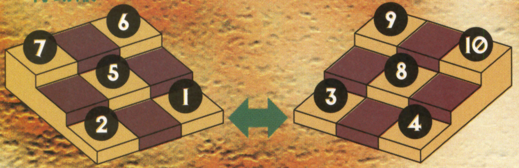
実践での行動順例

キャラクターのAGI値が以下の場合、前列の総合的なす速さは左が高いため左前列から行動開始。列内ではAGI値の高いキャラクターから早く行動できる。つぎに左中列と右前列を比べると、右のほうが人数が多く列の総合す速さが高いと判断されるため右前列が行動可能に。これをくり返して下のような行動順が決定する。

AGI値



行動順



隊列変更による行動種の変化

編成時の前列や後列とは、敵に前面から接触されたときのもの。後方などから接触されるとその方向が前面ということになり、結果として行動種が変化する。こうした状況は運が絡むため、必ず回避できるわけではない。だからこそ部隊が危険にさらされたら潔く撤退する、という的確な状況判断が大切なのだ。

⬅側面が弱いなら乱戦を任せないなど部隊運用にも気を配ろう。

接触方向による変化

向きに関わらず部隊同士の接触した方向がその戦闘中の前面となり、それにつれて行動種も変化する。進軍の最中や、敵部隊との戦闘に負けて、強制移動させられた先に敵部隊がいた場合などに起こりやすい。

⬅物理防御力の低いキャラクターが前列にさらされる。撤退するなら早めに。

ノックバックによる変化

クリティカルヒットを受けたキャラクターは、後方にスペースがあれば位置を後ろにずらされる。ただし必ずしもずらされた側が不利になるわけではない。クラス次第では強力な行動種に変化することもあるのだ。

⬅ノックバックさせたため強力な行動種に変化した例。これぱかりは運次第だ。

編成位置と同時攻撃

複数のキャラクターが同じ目標を狙う同時攻撃は、同列内にキャラクターを配置していなければ発生しない。ソルジャーはともかく魔法の同時攻撃、合成魔法はどれも強力だ。キャラクターが揃ったら狙いたい。

⬅魔法を使うキャラクターふたりが、同じ目標を狙うと発動する。

⬅いつもは非力なソルジャーも、同時攻撃すると多少は強い。

⬅3人での合成魔法。魔法は攻撃、回復、補助すべて合成可能。

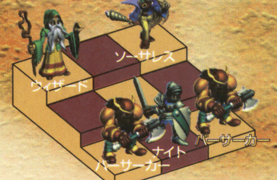
STEP.4 目的別おすすめ部隊例

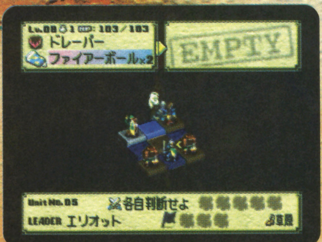
いままで紹介してきた編成のポイントが理解できたら、いよいよ実際の戦場において使える、強力な部隊の編成について考えてみよう。移動制限があまりなく攻撃力、防御力などすべてにおいて高い能力を持つ、いわば最強部隊の組み合わせは簡単に考えつくものだが、実際に編成しようとすると非常に難しい。構成メンバーを揃えようとするだけで手間と時間がかかるからだ。ゲーム開始後まもなくの、キャラクターがろくに成長していないような状態ではまず無理な話。そこでとくに序盤の間は、部隊を目的に合わせて編成し、能力に応じた使いかたをしていくことが必要となる。以下に紹介する7種類の部隊例は、いずれもChapter1終了時までで無理なく編成可能なものばかりだ。この部隊例と次ページから紹介する各クラスの能力を参考にして、さらに強い部隊の編成を目指してもらいたい。

⬅キャラクターが弱くても編成次第で部隊は強くなる。使える組み合わせを考えよう。

●最前線突破型部隊

敵陣へ真っ先に突き進む斬り込み部隊。攻撃力に重点を置き、防御はほとんど考えに入れていないので、強力な回復アイテムを持てるだけ持たせてから派遣しよう。

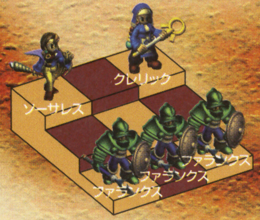


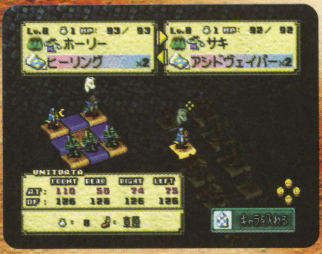


⬆後列のウィザードとソーサレスの位置は、これから戦うことになる敵部隊のリーダーの位置に合わせてそのつど変更する。"指揮官を狙え"で合成魔法の発動を狙うのだ。

●拠点防衛型部隊

戦略上重要な拠点を死守したければこの部隊で。前列に並べたファランクス3人で敵の直接攻撃をガッチリと受け止め、後列配置のクレリックがHPを回復させるのだ。

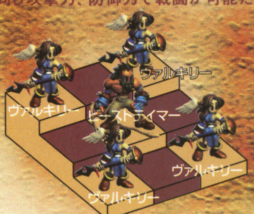




⬆クレリックをふたりにすると防御は完全だが、敵部隊にアーチャーなどが多いと総ダメージ量で負ける可能性がある。攻撃魔法でダメージを稼ぐと多少は安心。

●全方向対応型部隊

ヴァルキリーは前列で直接攻撃、後列で風系魔法のライトニングを使う。四隅に配置すればどの方向から敵部隊に接触されても同じ攻撃力、防御力で戦闘が可能だ。



⬆中央のビーストテイマーは集中攻撃される危険がある。中列からの攻撃力の高いクラスは少ないためやむを得ないところだが、防御重視ならばナイトなどに変えてもいい。

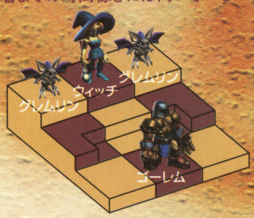
●先攻逃げ切り型部隊

AGI値が比較的高いキャラクターを集め、敵より早く行動することを目的とした部隊。防御力がやや低いので回復アイテムを持たせるか、まめに拠点でHPを回復させよう。

⬆全員が敵部隊の先手を取れるならば、こちらの2回目の攻撃が終了した時点で撤退すると余計なダメージを受けずに済む。とくに敵本拠地を守る部隊との戦闘では有効だ。

●行動無力化型部隊

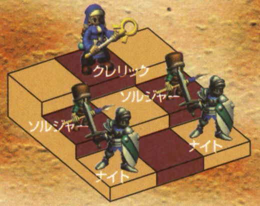
ステータス異常により敵を無力化して、敵部隊を退ける。与えるダメージ量が少ないので全滅させるのは難しいが、拠点防衛や本隊到着までの時間稼ぎには向いている。



⬆バトルコマンドを"攻撃を散らせ"にしておくと効率よく無力化できる。敵からの攻撃は防御力の高いゴーレムでガード。ゴーレムの代わりにファランクス2体でもいい。

●ソルジャー育成型部隊

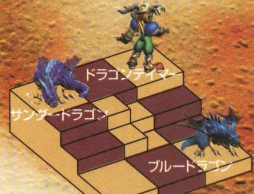
戦闘能力をあまり考えず、ソルジャーを育てることに重点を置いた部隊の例。人間系クラスは何体いても困ることはない。序盤からこうして地道に育てていこう。



⬆ソルジャーは同時攻撃の可能性を考慮して、できるだけ同列に配置すること。またフィールドマップ攻略中の、ソルジャーの補充は困難。やられないように守ってやろう。

●魔獣・ドラゴン育成型部隊

ソルジャーと同様に、将来の戦いを見越した育成用の部隊。ただし魔獣系もドラゴン系も十分戦力になるので、終盤まで同じような編成のまま進むことも可能。



⬆魔獣系の場合はリーダーをビーストテイマーに変更。後列にはグリフォンなどを配置し、戦力アップを計ろう。草原以外の移動タイプを持つ部隊が必要なときにも有効だ。

OGRE BATTLE64
PERSON OF LORDLY CALIBAR

CLASS

部隊の強さは組み込まれるキャラクターの能力にかかっている。
ここでは味方部隊に編入可能な、各クラスの能力をまとめて紹介。
強力な部隊を編成する際の参考にしてほしい。

人間系 HUMAN TYPE

もっとも種類の多い人間系クラスは、どのクラスも多彩な能力を持っている。身体がSサイズなため多くの人数を部隊に編入できるうえ、装備品を使った手軽な強化も可能。部隊の中核として十分な活躍が期待できるだろう。ただし最初のうちはほかの系統のクラスに比べ非常に弱いのが難点だ。ノービスクラス以上のキャラクターはリーダー資格を有している者が多く、将来部隊を増やす場合にどうしても人数が必要となる。序盤から先を見越して育てていけば、必ず力になってくれるはずだ。

初期クラス

すべての人間系クラスの出発点となるクラス。いわゆる雑兵で戦力としてはほとんど期待できない。人間のみならず、他系統のクラスにもない特徴があるので覚えておこう。

ソルジャー

新兵。粗末な装備だけで戦闘に参加し、正式な兵士昇格を目指す。
- ●草原タイプ
- ●所持品数：1
- ●リーダー資格なし
- ●基本装備
  ショートスピア／ハーフアーマー
- ●行動種／行動内容・行動回数

前列	突く	1回
中列	突く	1回
後列	突く	1回

ソルジャーの特徴

●形態
3人ひと組みでSサイズキャラクター1体と見なされる。HPが3分の1減るたびに、ひとりずつ倒れていく。
●昇格
レベルや経験値はないが、昇格という形で戦闘終了後基本クラスに変化。性別はリーダーの性別に従う。
●能力
名前、性別、レベル、経験値はなく装備変更も不可能。戦闘能力は部隊全体の強さによって決まる。

男性・基本クラス

ソルジャー昇格時にリーダーが男性だとこのクラスに変化。以降の男性クラスの基点となる。戦力としては心もとないが、装備品さえ整えば前列要員として十分に働いてくれる。

ファイター

男性一般兵。剣を用いて戦う。盾を装備しているので防御力も高い。
- ●草原タイプ ●所持品数：2
- ●リーダー資格なし
- ●基本装備
  ショートソード／チェインメイル
  ラウンドシールド／アイアンヘルム
- ●行動種／行動内容・行動回数

前列	斬りつける	2回
中列	斬りつける	1回
後列	斬りつける	1回

男性・専門クラス（ノービス）

剣や魔法など、何かひとつの分野を究めようとする者たちの登竜門というべきクラスで、多くの者がリーダー資格を持っている。以降はファイターとは違い、選んだクラスによってパラメーターの伸びにも差が出てくる。

ナイト

騎士道に殉じ、名誉と誇りを重んじる戦士。剣と盾で仲間を守る。
- ●草原タイプ ●所持品数：2
- ●リーダー資格あり
- ●基本装備
  バルダーソード／プレートメイル
  カイトシールド／アーメット
- ●行動種／行動内容・行動回数

前列	斬りつける	2回
中列	斬りつける	1回
後列	斬りつける	1回

フェンサー

独特の剣術を体得した剣士。軽装だが大剣による攻撃力は高い。
- ●草原タイプ ●所持品数：2
- ●リーダー資格あり
- ●基本装備
  バスタードソード／クロスアーマー
  ジンハット
- ●行動種／行動内容・行動回数

前列	斬りつける	2回
中列	斬りつける	1回
後列	斬りつける	1回

ファランクス

大きな盾が印象的な重戦士。攻撃力は低めだが防御力は非常に高い。
- ●草原タイプ ●所持品数：2
- ●リーダー資格あり
- ●基本装備
  スレンダースピア／チェインメイル
  ラージシールド／アイアンヘルム
- ●行動種／行動内容・行動回数

前列	突き刺す	2回
中列	突き刺す	1回
後列	突き刺す	1回

ドールマスター

特殊な繰り糸を用いて、大小さまざまな人形を操る。知性派の戦士。
- ●草原タイプ ●所持品数：1
- ●リーダー資格あり
- ●基本装備
  マリオネット／ローブ
  アミュレット／バンダナ
- ●行動種／行動内容・行動回数

前列	けしかける	2回
中列	けしかける	2回
後列	けしかける	1回

ビーストテイマー

手にしたムチで魔獣たちを操る。自身の戦闘能力はあまり高くない。
- ●山岳タイプ
- ●所持品数：2
- ●リーダー資格あり
- ●基本装備
  レザーウィップ／レザーアーマー
- ●行動種／行動内容・行動回数

前列	ムチ打つ	2回
中列	ムチ打つ	1回
後列	ムチ打つ	1回

ニンジャ

闇に生きる忍びの者。す速さを信条とし、敵に確実な一撃を見舞う。
- ●森林タイプ ●所持品数：2
- ●リーダー資格なし
- ●基本装備
  アイアンクロー／ニンジャガーブ
  ハチガネ
- ●行動種／行動内容・行動回数

前列	切り裂く	2回
中列	切り裂く	1回
後列	切り裂く	1回

バーサーカー

戦うことに喜びを感じる狂戦士。防御力は低いが斧の威力は強烈。
- ●草原タイプ ●所持品数：2
- ●リーダー資格あり
- ●基本装備
  フランシスカ／レザーアーマー
  アイアンヘルム
- ●行動種／行動内容・行動回数

前列	叩きつける	2回
中列	叩きつける	1回
後列	叩きつける	1回

ウィザード

知識探求に身を捧げた者。非力だが強力な攻撃魔法を行使する。
- ●草原タイプ ●所持品数：1
- ●リーダー資格あり
- ●基本装備
  シブレの杖／ローブ
  属性魔導書／アミュレット
- ●行動種／行動内容・行動回数

前列	魔法（ランク1）	1回
中列	魔法（ランク1）	1回
後列	魔法（ランク1）	2回

男性・専門クラス（マスター）

自らが選んだ道を進み続け、ついにその分野を究めた者たち。彼らの能力はまさにスペシャリストと呼ぶにふさわしいものばかりだ。将来的には、このクラスのキャラクターがどれだけいるかが攻略の鍵となってくる。

ブラックナイト

闇の力に目覚めた暗黒の戦士。魔法を用いることも可能となった。
- ●草原タイプ ●所持品数：2
- ●リーダー資格あり
- ●基本装備
  サタンブローバー／バルダーアーマー
  バリアントマント／アーメット
- ●行動種／行動内容・行動回数

前列	なぎ払う	2回
中列	なぎ払う	2回
後列	魔法（ランク1）	2回

ビーストマスター

熟練魔獣使い。巧みなムチさばきで魔獣の能力を限界まで引き出す。
- ●山岳タイプ
- ●所持品数：2
- ●リーダー資格あり
- ●基本装備
  ラプチャーローズ／ハードレザー
- ●行動種／行動内容・行動回数

前列	ムチ打つ	2回
中列	ムチ打つ	2回
後列	ムチ打つ	2回

ニンジャマスター

ニンジャたちのリーダー格。魔法にも似た忍術を身につけている。
- ●森林タイプ ●所持品数：2
- ●リーダー資格あり
- ●基本装備
  バルダークロー／ニンジャガーブ
  ハンニャマスク
- ●行動種／行動内容・行動回数

前列	切り裂く	3回
中列	切り裂く	2回
後列	忍術	2回

エンチャンター

人形の扱いに熟達しており、わずかな動きで思いのまま人形を操る。
- ●草原タイプ ●所持品数：1
- ●リーダー資格あり
- ●基本装備
  フール／魔術師のローブ
  アミュレット／バンダナ
- ●攻撃内容・攻撃回数

前列	けしかける	3回
中列	けしかける	2回
後列	けしかける	2回

ゴエティック

魔法の真髄をつかみ、より強力な魔法を使えるようになった魔導士。
- ●草原タイプ ●所持品数：1
- ●リーダー資格あり
- ●基本装備
  アークワンド／魔術師のローブ
  属性魔導書／アミュレット
- ●行動種／行動内容・行動回数

前列	魔法（ランク1）	1回
中列	魔法（ランク1）	2回
後列	魔法（ランク2）	2回

カタフラクト

さらなる重装備に身を固めた戦士。鉄壁の防御力で仲間を守る。
- ●草原タイプ ●所持品数：2
- ●リーダー資格あり
- ●基本装備
  バルダースピア／ヘビーアーマー
  タワーシールド／アーメット
- ●行動種／行動内容・行動回数

前列	突き刺す	2回
中列	突き刺す	2回
後列	突き刺す	1回

ソードマスター

剣の道を極めた者。その切っ先は音速を超え、衝撃波すら生み出す。
- ●草原タイプ ●所持品数：2
- ●リーダー資格あり
- ●基本装備
  クレイモア／クロスアーマー
  ハチガネ
- ●行動種／行動内容・行動回数

前列	斬りつける	3回
中列	斬りつける	2回
後列	ソニックブーム	2回

ドラグーン

竜殺しの戦士。ドラゴンに対して驚異的な戦闘能力を発揮する。
- ●草原タイプ ●所持品数：2
- ●リーダー資格あり
- ●基本装備
  黒竜の大剣／ドラゴンアーマー
  ドラゴンアーマー
- ●行動種／行動内容・行動回数

前列	斬りつける	3回
中列	斬りつける	2回
後列	斬りつける	2回

パラディン

騎士道を極めた聖騎士。神の加護により魔法も操ることが可能。
- ●草原タイプ ●所持品数：2
- ●リーダー資格あり
- ●基本装備
  ブレシッドソード／バルダーアーマー
  カイトシールド／バルダーヘルム
- ●行動種／行動内容・行動回数

前列	斬りつける	3回
中列	斬りつける	2回
後列	魔法（ランク1）	2回

女性・基本クラス

ソルジャー昇格時にリーダーが女性だとこのクラスになる。女性系クラスは男性系に比べ後方支援能力を持つクラスが多いが、その特徴はこの時点ですでに表れている。

アマゾネス

女性一般兵。装備している弓矢で、前列で戦う仲間を援護射撃する。

●森林タイプ　●所持品数：2
●リーダー資格なし
●基本装備
ショートボウ／レザーアーマー
バンダナ
●行動種／行動内容・行動回数

前列	矢を射る	1回
中列	矢を射る	1回
後列	矢を射る	2回

女性・専門クラス(ノービス)

専門的な能力を身につけ、様々な分野に自分の能力を見出そうとする、女性系の上位クラスで全員リーダー資格を有している。腕力よりも知力を生かしたクラスが多く、部隊の戦闘能力を高めるのには欠かせない。

ソーサレス

攻撃魔法を使いこなす。男性系のウィザードに比べ知力が高め。

●草原タイプ　●所持品数：1
●リーダー資格あり
●基本装備
シブレの杖／魔道士の服
属性魔導書／アミュレット
●行動種／行動内容・行動回数

前列	魔法(ランク1)	1回
中列	魔法(ランク1)	2回
後列	魔法(ランク2)	2回

アーチャー

木陰からの狙撃を得意とし見かけによらぬ腕力で剛弓を使いこなす。

●森林タイプ　●所持品数：2
●リーダー資格あり
●基本装備
グレートボウ／レザーアーマー
レザーハット
●行動種／行動内容・行動回数

前列	矢を射る	1回
中列	矢を射る	2回
後列	矢を射る	2回

ヴァルキリー

神に仕える魔法戦士。風の力を秘めており、魔法として扱える。

●雪原タイプ　●所持品数：2
●リーダー資格あり
●基本装備
スレンダースピア／ブレストプレート
ラウンドシールド／羽飾り
●行動種／行動内容・行動回数

前列	なぎ払う	2回
中列	なぎ払う	1回
後列	ライトニング	2回

ドラゴンテイマー

軽装の戦士。玄妙な剣さばきで凶悪なドラゴンを意のままに操る。

●草原タイプ　●所持品数：2
●リーダー資格あり
●基本装備
レイピア／チェインメイル
ボーンヘルム
●行動種／行動内容・行動回数

前列	突く	2回
中列	突く	1回
後列	突く	1回

クレリック

信仰により神の聖なる力を得た僧侶。仲間の傷を癒すことができる。

●草原タイプ　●所持品数：1
●リーダー資格あり
●基本装備
ライトメイス／法衣
ロザリオ
●行動種／行動内容・行動回数

前列	ヒーリング	1回
中列	ヒーリング	1回
後列	ヒーリング	2回

ウィッチ

大きな帽子が印象的な魔女。敵の戦力を減退させる補助魔法を扱う。

●草原タイプ　●所持品数：1
●リーダー資格あり
●基本装備
シブレの杖／魔道士の服
属性魔導書／とんがり帽子
●行動種／行動内容・行動回数

前列	補助魔法	1回
中列	補助魔法	1回
後列	補助魔法	2回

女性・専門クラス(マスター)

多くの経験を積むことによって、自分の目指す道を極めた女性たちで、その支援能力にも一層磨きがかかっている。とくにストーリー後半の戦いにおいては、優れた回復能力を持つプリーストの存在が勝敗を決めるだろう。

フレイア

敬虔なる女性戦士。手にした槍に宿る神の力を引き出すことが可能。

●雪原タイプ　●所持品数：2
●リーダー資格あり
●基本装備
サンダースピア／バルダーメイル
バックラー／アーメット
●行動種／行動内容・行動回数

前列	なぎ払う	2回
中列	なぎ払う	2回
後列	魔法(ランク2)	2回

プリースト

信仰心の深さゆえ高い位階を与えられた聖職者。回復能力も一級品。

●草原タイプ　●所持品数：1
●リーダー資格あり
●基本装備
バルダーメイス／賢者の衣
ロザリオ
●行動種／行動内容・行動回数

前列	ヒーリングプラス	1回
中列	ヒーリングプラス	1回
後列	ヒーリングプラス	2回

セイレーン

魔法を自在に操る魔女。広範囲に影響を与える攻撃魔法を駆使する。

●草原タイプ　●所持品数：1
●リーダー資格あり
●基本装備
アークワンド／魔道士の服
属性魔導書／アミュレット
●行動種／行動内容・行動回数

前列	魔法(ランク1)	1回
中列	魔法(ランク1)	2回
後列	魔法(ランク2)	2回

ドラゴンマスター

竜の扱いを極めた者。彼女たちの意思に従わないドラゴンはいない。

●草原タイプ　●所持品数：2
●リーダー資格あり
●基本装備
エストック／スケールアーマー
羽飾り
●行動種／行動内容・行動回数

前列	突く	2回
中列	突く	2回
後列	突く	2回

ディアナ

弓矢の能力を極限まで引き出し敵を射抜く、戦場のスナイパー。

●森林タイプ　●所持品数：2
●リーダー資格あり
●基本装備
イティバル／ハードレザー
羽飾り
●行動種／行動内容・行動回数

前列	矢を射る	1回
中列	矢を射る	2回
後列	矢を射る	3回

ゴースト

骨格を分解され魂がむき出しになった姿。精神体のため魔法が得意。

●飛行タイプ
●所持品数：1
●リーダー資格なし
●基本装備
ぼろぼろの布
●行動種／行動内容・行動回数

前列	補助魔法	1回
中列	補助魔法	1回
後列	補助魔法	2回

ゾンビ

生ける屍。生前の性別によって戦闘能力にある程度の差がある。

●湿地タイプ
●所持品数：2
●リーダー資格なし
●基本装備
ぼろぼろの服
●行動種／行動内容・行動回数

前列	噛み付く	2回
中列	噛み付く	1回
後列	噛み付く	1回

ヴァンパイア(棺桶)

昼間のヴァンパイアは棺桶に潜んでしまう。戦闘能力もほぼ0に。

●固定タイプ
●所持品数：2
●リーダー資格あり
●基本装備
伯爵の衣／ブラッドスペル
●攻撃内容・攻撃回数

前列	外をのぞく	1回
中列	外をのぞく	1回
後列	寝返りをうつ	2回

特殊クラス

クラスチェンジに特別な条件や装備品を必要とするクラスで、能力も特殊。とくにセンチュリオンは部隊の一元管理システム、レギオン結成のために必ず必要となる。

センチュリオン(男)

組織の指導者として認められた戦士。多くの仲間が彼を慕う。

●草原タイプ　●所持品数：2
●リーダー・レギオンリーダー資格あり
●基本装備
バルダーソード／プレートアーマー
カイトシールド／アーメット
●行動種／行動内容・行動回数

前列	斬りつける	2回
中列	斬りつける	1回
後列	斬りつける	1回

センチュリオン(女)

女性のセンチュリオン。装備以外はほぼ男性と同じ能力を持つ。

●草原タイプ　●所持品数：2
●リーダー・レギオンリーダー資格あり
●基本装備
バルダーソード／プレートアーマー
バックラー／バルダーヘルム
●行動種／行動内容・行動回数

前列	斬りつける	2回
中列	斬りつける	1回
後列	斬りつける	1回

プリンセス

品位とカリスマを備えたお姫様。彼女の言葉は味方を奮い立たせる。

●草原タイプ　●所持品数：1
●リーダー資格あり
●基本装備
バトルファン／純白のドレス
属性魔導書／ドリームクラウン
●行動種／行動内容・行動回数

前列	魔法(ランク1)	1回
中列	魔法(ランク1)	2回
後列	魔法(ランク2)	2回

転生クラス

戦闘によって命を落とした人間が、新たな姿と能力を持ち生まれ変わった姿。通常はゾンビとなるが、特殊な条件が整ったりアイテムがあればそれ以外のクラスにもなれる。

ヴァンパイア

闇を好み闇に生きる者。生ける者の精気を吸い我が物とする。

●草原タイプ
●所持品数：2
●リーダー資格あり
●基本装備
伯爵の衣／ブラッドスペル
●行動種／行動内容・行動回数

前列	ライフフォース	2回
中列	ライフフォース	2回
後列	ライフフォース	2回

スケルトン

炎によって腐肉が灼け落ちた死体。もはや性別の違いなどはない。

●草原タイプ
●所持品数：2
●リーダー資格なし
●基本装備
ハルトハンマー／ぼろぼろの布
●行動種／行動内容・行動回数

前列	叩きつける	2回
中列	叩きつける	1回
後列	叩きつける	1回

リッチ

魔導追求に魂を捧げた魔法使い。代償として得た魔法の力は絶大。

●?タイプ
●所持品数：?
●リーダー資格?
●基本装備
?
●行動種／行動内容・行動回数

前列	?	?回
中列	?	?回
後列	?	?回

エンジェルナイト

聖戦士として生まれ変わった乙女。神の摂理に従う者を消し去る。

●?タイプ　●所持品数：?
●リーダー資格?
●基本装備
ライトニードル／プレートメイル
カイトシールド
●行動種／行動内容・行動回数

前列	突き刺す	2回
中列	バニッシュ	1回
後列	バニッシュ	2回

セラフィム

神の力の代行者として、すべての邪悪を消滅させる天界の戦士。

●?タイプ
●所持品数：?
●リーダー資格?
●基本装備
?
●行動種／行動内容・行動回数

前列	?	?回
中列	?	?回
後列	?	?回

亜人間系
DEMI-HUMAN TYPE

このクラスに属する者たちは、人間に似た姿をしていることから亜人間と呼ばれる。また似ているのは見た目だけではなく、身体が小さなSサイズであったりアイテム装備が可能なことなど、キャラクター能力に至るまで共通する点が多い。そのため人間系と変わらない感覚で使っていけるのが強みだ。Lサイズキャラクターに比べやや非力ではあるが、ほとんどの者は何らかの特殊能力を持っている。長所を生かせる部隊配置をしよう。

ホークマン系

背中に翼を持つ点を除けば、ほぼ人間と変わらない姿をした種族。人間以外でリーダー資格を持つ希少な存在であり、とくに飛行タイプ部隊を作る場合は彼らの力が必要となる。

ホークマン
戦闘を好む野蛮な有翼人。人間よりもはるかに長命といわれる。
- ●飛行タイプ　●所持品数：2
- ●リーダー資格なし
- ●基本装備
  バルトハンマー／レザーアーマー
  バンダナ
- ●行動種／行動内容・行動回数

前列	叩きつける	2回
中列	叩きつける	1回
後列	叩きつける	1回

バルタン
かつて天界を支配したという古代有翼人の末裔。風の力を操れる。
- ●飛行タイプ　●所持品数：2
- ●リーダー資格あり
- ●基本装備
  バルダーグラブ／ハードレザー
  ハチガネ
- ●行動種／行動内容・行動回数

前列	叩きつける	2回
中列	叩きつける	1回
後列	ウインドショット	2回

レイヴン
闇にその羽を染め抜いた邪悪な有翼人。風を操り破壊を好む。
- ●飛行タイプ
- ●所持品数：2
- ●リーダー資格あり
- ●基本装備
  ?
- ●行動種／行動内容・行動回数

前列	叩きつける	2回
中列	叩きつける	1回
後列	サンダーアロー	2回

小妖精系

とても小さな身体をした妖精たち。見た目どおり腕力はないため、戦闘力を期待してはいけない。特殊能力を生かせるように、ほかのキャラクターで守ってやること。

フェアリー
少女の姿をしたかわいらしい妖精。聖なる矢を生み出す力がある。
- ●飛行タイプ
- ●所持品数：1
- ●リーダー資格なし
- ●基本装備
  小さな服
- ●行動種／行動内容・行動回数

前列	なげキッス	1回
中列	なげキッス	2回
後列	マジックミサイル	2回

グレムリン
魔界の血を引く小悪魔。醜い姿をしているが、人なつっこい。
- ●飛行タイプ
- ●所持品数：1
- ●リーダー資格なし
- ●基本装備
  なし
- ●行動種／行動内容・行動回数

前列	なげキッス	2回
中列	なげキッス	1回
後列	アビス	2回

パンプキンヘッド系

ほかの亜人間系クラスと違い、魔導を極めた何者かの手によって、人工的に作り出された魔法生物らしい。そのためか頭部を敵にぶつけるという、奇妙な攻撃方法を得意とする。

パンプキンヘッド
生命を吹き込まれたかぼちゃの化け物。頭部の一撃は非常に強烈。
- ●森林タイプ
- ●所持品数：2
- ●リーダー資格なし
- ●基本装備
  布の服／ガラスのカボチャ
- ●行動種／行動内容・行動回数

前列	ドラッグイーター	2回
中列	ドラッグイーター	1回
後列	かぼちゃうぉーず	1回

魔獣系
BEAST TYPE

一般的な動物たちとは違って魔法的な力を有している、いわばモンスターのクラス。どれも大型のLサイズキャラクターで、複数の動物の合成により生まれた魔法生物から、ドラゴンの亜種と呼べるようなものまで種類や能力はさまざまだ。総じて知性は低いようではあるが、ビーストテイマー系の指示には忠実に従い、結果的に戦闘能力が高まる。魔獣系を部隊に編入する場合は、彼らのような魔獣使いをリーダーにするとよいだろう。

グリフォン系

大型の獣と猛禽類の合成獣といわれ、飛行能力を有する。飛行タイプの部隊を作りたいときなど、ぜひ編入したいクラスだ。風の力を魔法のように扱うこともできる。

オピニンクス
ライオン、クマ、ワシの合成獣。風を操る力はさらに強大となった。
- ●飛行タイプ
- ●所持品数：3
- ●リーダー資格なし
- ●基本装備
  なし
- ●行動種／行動内容・行動回数

前列	引っかく	2回
中列	引っかく	1回
後列	ウインドストーム	2回

グリフォン
ライオンの身体にワシの翼を持ち、大空を駆けるモンスター。
- ●飛行タイプ
- ●所持品数：3
- ●リーダー資格なし
- ●基本装備
  なし
- ●行動種／行動内容・行動回数

前列	引っかく	2回
中列	引っかく	1回
後列	ウインドショット	2回

魔法系

魔法やそれによく似た特殊能力を得意とし、Lサイズキャラクターのなかでも非常に特異な存在。飛行能力も持っているため、グリフォンたちと同じような用いかたもできる。

コカトリス
ニワトリとヘビの合成獣。敵を石化させるペトロブレスを吐く。
- ●飛行タイプ
- ●所持品数：3
- ●リーダー資格なし
- ●基本装備
  なし
- ●行動種／行動内容・行動回数

前列	突っつく	2回
中列	突っつく	1回
後列	ペトロブレス	2回

スフィンクス
高い知性を有する魔獣で、魔導書を装備せずに魔法を扱える。
- ●飛行タイプ
- ●所持品数：3
- ●リーダー資格なし
- ●基本装備
  なし
- ●行動種／行動内容・行動回数

前列	引っかく	2回
中列	特殊魔法	1回
後列	特殊魔法	2回

ヘルハウンド系

複数の犬の頭部を持つ、大型の合成獣。前列における攻撃能力は非常に高く、うまく従えれば非常に頼りになる。成長すると魔法にも似た効果を持つ特殊攻撃が可能だ。

ケルベロス
地獄の番犬と呼ばれる三ツ首の魔獣。眠りを誘う眼光を放つ。
- ●山岳タイプ
- ●所持品数：4
- ●リーダー資格なし
- ●基本装備
  なし
- ●行動種／行動内容・行動回数

前列	噛み付く	3回
中列	噛み付く	2回
後列	メズマライズ	2回

ヘルハウンド
稲妻とともに現れるという、双頭の魔犬。戦闘能力は非常に高い。
- ●山岳タイプ
- ●所持品数：4
- ●リーダー資格なし
- ●基本装備
  なし
- ●行動種／行動内容・行動回数

前列	噛み付く	3回
中列	噛み付く	2回
後列	噛み付く	1回

ワイアーム系

飛行能力を有する大型獣。外見はドラゴンと似た点が多いが、背中に大きなコウモリのような翼を持つ。ドラゴン同様、成長すると口からブレスを吐くようになる。

ワイアーム
天空を駆ける巨大な魔獣。上空からの急降下攻撃を得意とする。
- ●飛行タイプ
- ●所持品数：3
- ●リーダー資格なし
- ●基本装備
  なし
- ●行動種／行動内容・行動回数

前列	噛み付く	2回
中列	噛み付く	2回
後列	噛み付く	1回

ワイバーン
ワイアーム同様空を飛ぶ。口から炎のブレスを吐くことも可能。
- ●飛行タイプ
- ●所持品数：3
- ●リーダー資格なし
- ●基本装備
  なし
- ●行動種／行動内容・行動回数

前列	噛み付く	2回
中列	噛み付く	2回
後列	ファイアーブレス	2回

ドラゴン系
DRAGON TYPE

モンスターのなかのモンスターともいわれるドラゴンたちは、攻撃力や防御力などといった戦闘に関する能力全般が非常に高い、Lサイズキャラクターだ。さらに彼らは成長するに従い、魔法に似た効果を持つブレスを吐けるようになる。このため部隊のどこに配置しても活躍してくれることうけあいだ。彼らドラゴンは竜使いであるドラゴンテイマー系に命令されると本来以上の力を発揮する。できるだけ同じ部隊に組み込みたい。

幼体

生まれてまもないドラゴンの幼体。ここからクラスチェンジによって、さまざまな形態へと成長していく。身体の大きさこそLサイズと一人前だが、戦闘能力はいまひとつだ。

ドラゴンパピー
ドラゴンの幼体。直接攻撃のみが可能で、まだブレスは吐けない。
- 草原タイプ
- 所持品数：3
- リーダー資格なし
- 基本装備なし
- 行動種／行動内容・行動回数

前列	噛み付く	2回
中列	噛み付く	1回
後列	噛み付く	1回

ドラゴンパピーの特殊なクラスチェンジ
ドラゴン系はクラスチェンジにエレメントやアラインメントなどの属性が関係している。例えばエレメントが風のドラゴンパピーは、最初のクラスチェンジでサンダードラゴンになるが、アラインメント次第ではプラチナドラゴンかブラックドラゴンになる可能性もある。同様に大地のエレメントを持つブラックドラゴンは、ティアマットかザッハーク、アライメントがロウ側に傾いていればバハムートに変化する可能性すらあるのだ。

成体（初期）

ドラゴンパピーが属性に応じて変化、成長した姿。戦闘に関するすべての能力が高まり、加えてブレスを吐くこともできる。前列で盾に、後列で援護と幅広く運用可能。

サンダードラゴン
風の力を身にまとったドラゴン。雷撃の力を持つブレスを吐く。
- 草原タイプ
- 所持品数：4
- リーダー資格なし
- 基本装備なし
- 属性：風
- 行動種／行動内容・行動回数

前列	噛み付く	2回
中列	噛み付く	1回
後列	サンダーブレス	1回

レッドドラゴン
体内に宿った炎の力を、強烈な火炎ブレスとして吐けるドラゴン。
- 山岳タイプ
- 所持品数：4
- リーダー資格なし
- 基本装備なし
- 属性：炎
- 行動種／行動内容・行動回数

前列	噛み付く	2回
中列	噛み付く	1回
後列	ファイアーブレス	1回

アースドラゴン
大地に眠れる力を自分のものとしたドラゴン。酸のブレスを吐く。
- 草原タイプ
- 所持品数：4
- リーダー資格なし
- 基本装備なし
- 属性：大地
- 行動種／行動内容・行動回数

前列	噛み付く	2回
中列	噛み付く	1回
後列	アシッドブレス	1回

ブルードラゴン
静寂と怒号を秘めた水の力を借り、低温ブレスとして吐くドラゴン。
- 湿地タイプ
- 所持品数：4
- リーダー資格なし
- 基本装備なし
- 属性：水
- 行動種／行動内容・行動回数

前列	噛み付く	2回
中列	噛み付く	1回
後列	コールドブレス	1回

ブラックドラゴン
魔界の洗礼を受けた漆黒のドラゴン。そのブレスは物を腐食させる。
- 草原タイプ
- 所持品数：4
- リーダー資格なし
- 基本装備なし
- 属性：暗黒
- 行動種／行動内容・行動回数

前列	噛み付く	2回
中列	噛み付く	1回
後列	ロトンブレス	1回

プラチナドラゴン
神の祝福を受けた白銀のドラゴン。閃光のブレスで邪悪をうち消す。
- 雪原タイプ
- 所持品数：4
- リーダー資格なし
- 基本装備なし
- 属性：神聖
- 行動種／行動内容・行動回数

前列	噛み付く	2回
中列	噛み付く	1回
後列	サイクリドブレス	1回

成体（後期）

さらなる成長を遂げたドラゴンの完全体。HP、防御力などはさらに高まったが、攻撃方法はブレスのみ。ただしどれも非常に強力で、高ランクの魔法に匹敵する威力を持つ。

フレアフラス
レッドドラゴンの上位体。金属すら溶かす灼熱の猛炎を吐く。
- 山岳タイプ
- 所持品数：4
- リーダー資格なし
- 基本装備なし
- 属性：炎
- 行動種／行動内容・行動回数

前列	ファイアーブレス	2回
中列	ファイアーブレス	2回
後列	クリムゾンノート	2回

ケツアルコアトル
サンダードラゴンの上位体。すべてを切り裂く烈風を吐き出す。
- 草原タイプ
- 所持品数：4
- リーダー資格なし
- 基本装備なし
- 属性：風
- 行動種／行動内容・行動回数

前列	サンダーブレス	2回
中列	サンダーブレス	2回
後列	エアイルミネント	2回

ヒドラ
ブルードラゴンの上位体。極低温の突風を吐きすべてを凍らす。
- 湿地タイプ
- 所持品数：4
- リーダー資格なし
- 基本装備なし
- 属性：水
- 行動種／行動内容・行動回数

前列	コールドブレス	2回
中列	コールドブレス	2回
後列	クリアディザスタ	2回

ザッハーク
アースドラゴンの上位体。その吐息は盤石な大地をも揺るがす。
- 草原タイプ
- 所持品数：4
- リーダー資格なし
- 基本装備なし
- 属性：大地
- 行動種／行動内容・行動回数

前列	アシッドブレス	2回
中列	アシッドブレス	2回
後列	アースクエイク	2回

バハムート
プラチナドラゴンの上位体。聖なる息吹で暗黒を一掃する。
- 雪原タイプ
- 所持品数：4
- リーダー資格なし
- 基本装備なし
- 属性：神聖
- 行動種／行動内容・行動回数

前列	サイクリドブレス	2回
中列	サイクリドブレス	2回
後列	ディバイナリレイ	2回

ティアマット
ブラックドラゴンの上位体。邪悪なる息で生ける者を魔界に誘う。
- 草原タイプ
- 所持品数：4
- リーダー資格なし
- 基本装備なし
- 属性：暗黒
- 行動種／行動内容・行動回数

前列	ロトンブレス	2回
中列	ロトンブレス	2回
後列	イービルデッド	2回

人形系
DOLL TYPE

非常に大きなLサイズの人型の像で、みずから意思を持っているかのように行動する。攻撃力、物理防御力が高いため、部隊の前列に配置するとまさに生ける壁として、ほかのキャラクターたちを守ってくれるだろう。その反面HPや魔法防御力は低いため、魔法を受けやすい後列向きではないから注意すること。人形使いであるドールマスター系がリーダーになると、秘められていた真の力が引き出され、戦闘能力が格段に上がる。

ゴーレム
粘土製の人形。もともとは人々の願いが作り出した守護神像だった。
- 山岳タイプ
- 所持品数：4
- リーダー資格なし
- 基本装備なし
- 行動種／行動内容・行動回数

前列	ぶん殴る	3回
中列	ぶん殴る	2回
後列	ぶん殴る	1回

ストーンゴーレム
石で作られたゴーレム。重量は増したが攻撃力や防御力はアップ。
- 山岳タイプ
- 所持品数：4
- リーダー資格なし
- 基本装備なし
- 行動種／行動内容・行動回数

前列	ぶん殴る	3回
中列	ぶん殴る	2回
後列	ぶん殴る	1回

バルダーゴーレム
魔法金属といわれるバルダー金属製。物理防御力はトップクラス。
- 山岳タイプ
- 所持品数：4
- リーダー資格なし
- 基本装備なし
- 行動種／行動内容・行動回数

前列	ぶん殴る	3回
中列	ぶん殴る	2回
後列	ぶん殴る	1回

固有系
PERSONAL TYPE

マグナスやディオなど固有名のある主要人物の多くは、彼らにしかない独自のクラスに就いている。こうしたいわば固有系クラスはサイズこそ属する系統と同じ（人間ならSサイズ）だが、能力に関しては一般的なクラスにはない特殊なものを持っていることが多い。どれも強力なので戦闘で頼りになるだろう。ここではChapter1までに登場する3人の固有クラスを紹介するが、以降もこうした人物が仲間になったら、積極的に使っていこう。

グラディエイター
マグナスの固有クラス。装備した剣の属性次第で魔法が使える。
- 草原タイプ ●所持品数：2
- リーダー資格あり
- 基本装備
  ショートソード／プレートメイル
  ブルークロス
- 行動種／行動内容・行動回数

前列	斬りつける	2回
中列	斬りつける	1回
後列	斬りつけるor魔法	2回

グラディエイター
ディオの固有クラス。部隊内のどこにいても高い戦闘力を誇る。
- 草原タイプ ●所持品数：2
- リーダー資格あり
- 基本装備
  バルダーソード／プレートアーマー
  ブルークロス
- 行動種／行動内容・行動回数

前列	斬りつける	2回
中列	斬りつける	2回
後列	斬りつける	2回

ブレイズナイト
レイアの固有クラス。ヴァルキリー同様、風の力を操ることが可能。
- 雪原タイプ ●所持品数：2
- リーダー資格あり
- 基本装備
  スレンダースピア／ブレストプレート
  ラウンドシールド
- 攻撃内容・攻撃回数

前列	なぎ払う	2回
中列	なぎ払う	1回
後列	ライトニング	2回

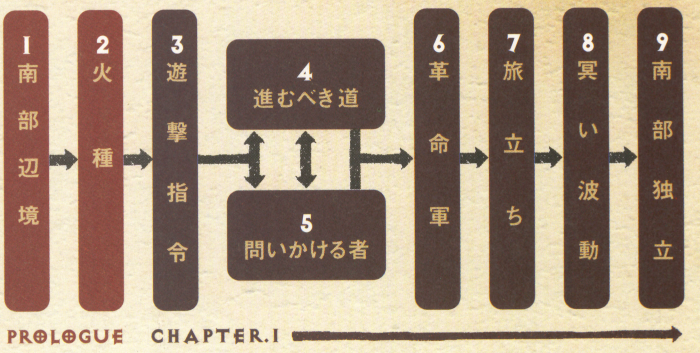
OGRE BATTLE64
PERSON OF LORDLY CALIBAR

TACTICS

今回はChapter 1の後半、第5話から第9話までを徹底攻略する。さらに第1話から第4話までを、データ強化版で再攻略。序盤戦を完全制覇して、長い戦いへの足がかりを作ろう。

序盤のストーリー進行は右のとおり。第3話終了時は戦場が2ヵ所出現し、両方クリアーしないと第6話へ進めない。敵が弱い地壇マイリージャ側からさきにこなそう。第2話と第6話は同じ場所が戦場となるが、敵部隊以外にも拠点の数などが変化しているので注意。また第4話と第7話では新たな仲間が増える。なおデータ欄のトレジャー(野生キャラクターはカッコ内)とは、部隊を全滅させると入手できるアイテムのこと。敵本拠地を守るボス部隊からは必ず入手できるが、そのほかは80%の確率で入手可能。

STORY CHART



……本隊ルート
……分隊ルート
……隠しアイテム
……敵ユニット
……ショップ
……魔女の館

※以降のマップでも同様

←仲間の参加とは関係なくても選択肢には注意。後々影響してくるかも。

STORY.01 南部辺境［テニー平原］

本拠地ゼミオから敵本拠地テオドリウス採掘場までは、途中まで街道が通じている。しかしゼミオに西にあるムルスクには敵第1部隊が駐留しており、無視するのは危険だ。そこで街道沿いに進む部隊と、森を抜けて北からムルスク方面へ移動する部隊に分けて進ませよう。ムルスク方面には敵部隊が4隊も待ち受けているので、マグナスかディオどちらかの部隊を必ずこの方面に送ること。街道沿いの部隊は途中でジャドのショップに寄ってもいいが、買い物はクリアー後でも十分間に合う。とにかく最初の戦場なので、すべての部隊を効率よく動かすことが必要だ。テオドリウスを守る敵第5部隊は、リーダーのバーサーカーを集中攻撃すれば楽に勝てる。

	敵部隊リスト	トレジャー
1	ウィザード(Lv.2)／ナイト(Lv.2)／ヘルハウンド(Lv.2)	ハチガネ
2	ウィッチ(Lv.3)／グリフォン(Lv.2)	ニンジャガーブ
3	ナイト(Lv.3)／グリフォン(Lv.2)	アイアンクロー
4	バーサーカー(Lv.3)／ヘルハウンド(Lv.2	レザーアーマー
5	バーサーカー(Lv.4)／ワイアーム(Lv.4)	フランシスカ

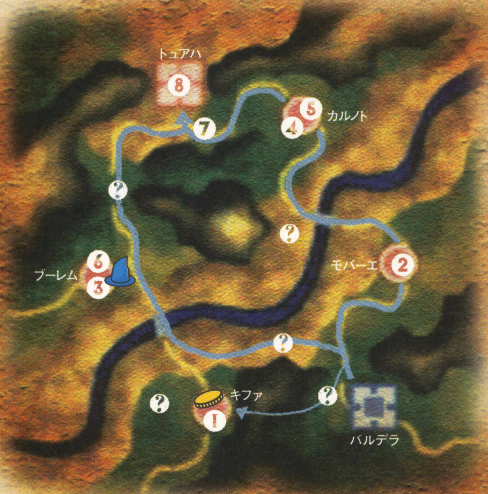
野生キャラクター
ゴーレム(キュアリーフ・パワーフルーツ)
ドラゴンパピー(キュアシード)
ワイアーム(パワーフルーツ)

STORY.02 火種［ウォルムス採掘場］

マップ全体が2本の川によって3つに分断されている。そこで本拠地スアキンのある北パートから南へと、確実に敵部隊を排除していくこと。スアキンからはセナルを目指す部隊と、西回りでデセへ向かう部隊に分ける。西回りの部隊は、北上してきた敵第3部隊を確実に全滅させてからデセへ向かおう。この間セナルへの部隊はセナル近辺で休憩し、部隊の足並みを揃える。余裕があるならデセに駐留する敵第4部隊を倒しに行ったり、ベルベラを解放しに向かってもいい。味方部隊が中間パートに揃ったらいよいよ南へと進撃開始。イシロ方面とエルドレット方面に部隊を分ける。このときエルドレット方面に主力となる部隊を送っておくと、この後の進軍がスムーズに進む。イシロを解放して捕らわれていたユミル王子を救出すると、敵本拠地がヴォルムス採掘場に変化。すかさずエルドレットへ向かった部隊でヴォルムスを守っている、敵第7部隊を攻めよう。

	敵部隊リスト	トレジャー
1	クレリック(Lv.3)／ソルジャー×2	ライトメイス
2	ナイト(Lv.3)／ドラゴンパピー(Lv.2)	ライトメイス
3	クレリック(Lv.3)／クレリック(Lv.2)／ファイター(Lv.2)	ロザリオ
4	ウィザード(Lv.3)／ウィザード(Lv.1)／ソルジャー	ロザリオ
5	ナイト(Lv.2)／ファイター(Lv.2)／ファイター(Lv.2)	レザーアーマー
6	ナイト(Lv.3)／グリフォン(Lv.2)	法衣
7	ビーストテイマー(Lv.4)／ヘルハウンド(Lv.2)	レザーウィップ

野生キャラクター
ゴーレム(キュアリーフ・パワーフルーツ)
ドラゴンパピー(キュアシード)



STORY.03 遊撃指令［クレネル渓谷］

敵本拠地トュアハ砦への進軍ルートはふたつあり、どちらにも敵部隊がいる。こちらもふた手に部隊を分けると、効率のいい進軍が可能だ。本拠地バルデラから道なりに北へ進む部隊は問題ないが、西から街道へ抜け北を目指す部隊は、川沿いの荒地を抜けたところで敵に挟撃される危険がある。キファの東に広がる岩場と森を抜けて進軍させると、やや速度は落ちるが挟み撃ちの心配はない。部隊の強さに合わせて選ぼう。トュアハを守る敵第8部隊は人数こそ多く全滅を狙うとひと苦労だが、リーダーの前ががら空き状態。バトルコマンド設定でリーダーを狙わせれば、苦労せずに勝てる。

	敵部隊リスト	トレジャー
1	ビーストテイマー（Lv.4）／グリフォン（Lv.3）	キュアリーフ
2	ドラゴンテイマー（Lv.4）／ニンジャ（Lv.3）×2	レイピア
3	バーサーカー（Lv.4）／ゴーレム（Lv.3）	ボーンヘルム
4	ウィザード（Lv.4）／ソーサレス（Lv.3）×2	スレンダースピア
5	ナイト（Lv.4）／アースドラゴン（Lv.3）	ブレストプレート
6	ウィザード（Lv.4）／ウィザード（Lv.2）／ソルジャー	キュアシード
7	ヴァルキリー（Lv.4）／ニンジャ（Lv.3）／グレムリン（Lv.3）	羽飾り
8	ヴァルキリー（Lv.5）／ファイター（Lv.3）×2／アマゾネス（Lv.3）×2	バルダースピア

野生キャラクター
グリフォン（パワーフルーツ）
ヘルハウンド（キュアシード・パワーフルーツ）
ホークマン（ハルトハンマー・レザーアーマー・バンダナ）

STORY.04
進むべき道［地境マイリージャ］

ユミル王子の部隊は本拠地ダンクワルトからトゥブルク、レホボス、フントウアを経由し敵本拠地ブルグルドへおよそ3日で到達する。王子を守るブラックナイトたちは精鋭揃いで多少戦闘になっても問題ないが、万が一ということもある。そこで同じルートに全軍を進ませ、露払いをしていくといい。本隊は決して足を止めず、途中の拠点は戦闘で傷ついた部隊を向かわせて解放していこう。そうすれば何度か止まる王子の部隊よりも早く、ブルグルドへ到達できる。その勢いのまま敵第10部隊を撃破すればクリアーだ。

	敵部隊リスト	トレジャー
1	ビーストテイマー（Lv.6）／ホークマン（Lv.5）×2	ローブ
2	ドールマスター（Lv.6）／フェアリー（Lv.5）／ソルジャー×2	シプレの杖
3	ウィッチ（Lv.6）／アーチャー（Lv.5）／ビーストテイマー（Lv.5）	とんがり帽子
4	ドラゴンテイマー（Lv.6）／グレムリン（Lv.5）／ホークマン（Lv.5）	属性魔導書
5	アーチャー（Lv.6）／ナイト（Lv.5）／バーサーカー（Lv.5）	魔道士の服
6	クレリック（Lv.6）／ニンジャ（Lv.5）／ソルジャー	キュアリーフ
7	ビーストテイマー（Lv.6）／レッドドラゴン（Lv.5）	アミュレット
8	ドールマスター（Lv.6）／ソルジャー×3	キュアシード
9	ウィザード（Lv.6）／ブルードラゴン（Lv.5）	属性魔導書
10	ウィザード（Lv.7）／ヘルハウンド（Lv.5）／グリフォン（Lv.5）	アークワンド

野生キャラクター
グレムリン（キュアリーフ・キュアシード・クイットゲート）
ゴーレム（キュアリーフ・パワーフルーツ）
フェアリー（キュアリーフ・キュアシード・銀の砂時計）
ホークマン（ハルトハンマー・レザーアーマー・バンダナ）
ワイアーム（パワーフルーツ）

STORY.05
問いかける者［ゼノビア国境］

野生キャラクター
グレムリン（キュアリーフ・キュアシード・クイットゲート）
ヘルハウンド（キュアシード・パワーフルーツ）
ホークマン（ハルトハンマー・レザーアーマー・バンダナ）

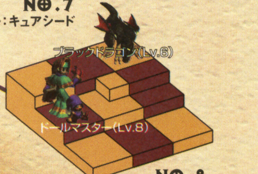
	敵部隊リスト	トレジャー
1	フェンサー（Lv.7）／ニンジャ（Lv.5）×3	クレイモア
2	ヴァルキリー（Lv.6）／ブルードラゴン（Lv.5）	プレートアーマー
3	バーサーカー（Lv.6）／ブルードラゴン（Lv.5）	アミュレット
4	ドールマスター（Lv.6）／フェアリー（Lv.5）／ソルジャー×2	マリオネット
5	ウィザード（Lv.6）／ウィザード（Lv.5）×2／バーサーカー（Lv.5）	アーメット
6	クレリック（Lv.6）／ワイアーム（Lv.5）	カイトシールド
7	ドラゴンテイマー（Lv.6）／グレムリン（Lv.5）	ローブ
8	バーサーカー（Lv.6）／ゴーレム（Lv.5）	—
9	ジェネラル（Lv.8）／ソーサレス（Lv.5）／ナイト（Lv.5）×2	勇者の像

敵本拠地クレネルと、本拠地エサウェラは2本の街道で結ばれている。深く考えず、ふたつに分けた部隊を街道に沿って進軍させていくのが正解。ただしラグーアトの敵第5部隊は攻撃魔法を得意としているので、西にはアーチャーのような弓矢を扱うクラスを編入した部隊を向かわせること。ほかにも敵第1部隊や、デムピドロの敵第6部隊は前方より後方から接触するほうが戦闘力が高い。強い部隊を最初の戦闘でぶつけ、リーダーだけでも倒してしまうと少しは楽になるはずだ。クレネルを守る敵第9部隊のリーダーはデボネア。攻撃力が高いので危険を感じたらすぐ撤退させよう。

THE BATTLE BEFORE

将軍ゴデスラスの命を受け、再集結中の革命軍強襲に向かうマグナス。だが時を置かずして、各地で革命軍が一斉蜂起。わずかな時間で南部の大半が革命軍の手に落ちる。ゴデスラスのわずかな希望は、革命軍指導者フレデリックをマグナスが捕らえること。南部軍の命運は、マグナスの手にゆだねられることとなった。

STORY.06 革命軍［ヴォルムス採掘場］



ITEM LIST

アイアンヘルム	ハチガネ
ショートソード	アイアンクロー
ラウンドシールド	ぼろぼろの服
ニンジャガーブ	チェインメイル
キュアリーフ	キュアシード
キュアパック	パワーフルーツ
天使の果実	リバイブストーン
クイットゲート	

ITEM LIST

バンダナ	ショートボウ
レザーウィップ	ハルトハンマー
ぼろぼろの布	レザーアーマー
キュアリーフ	キュアシード
キュアパック	パワーフルーツ
天使の果実	リバイブストーン
クイットゲート	

野生キャラクター

グレムリン（キュアリーフ・キュアシード・クイットゲート）
ゴースト（ぼろぼろの布）
スケルトン（ハルトハンマー・ぼろぼろの布）
ホークマン（ハルトハンマー・レザーアーマー・バンダナ）
ワイアーム（パワーフルーツ）

味方本拠地デセはマップ中央に位置し、いきなり全軍で敵本拠地ビュランへ突撃すると後背を突かれるおそれがある。そこでまずはセナルを解放し、デセとセナルの両方に部隊を駐留させよう。これでマップ上方からの襲撃を防げるが、敵第3部隊は移動タイプが飛行で、川や橋を無視して積極的に攻め込んでくる。駐留させる部隊は極力戦闘力の高いものにしておこう。こうして敵の進軍を足止めしている間に、残りの部隊でマップ下方の敵部隊を一掃する。この時ヴォルムスとイシロへは、必ず2部隊以上を向かわせること。

ヴォルムス付近の敵第7、第8部隊とイシロ付近の敵第9、第10部隊が、それぞれの拠点へ同時に攻めてくるからだ（写真）。あらかじめ2部隊派遣しておけば、無理なく対応できるだろう。下方の制圧が完了したらいよいよビュランへ。ビュランを守る敵第12部隊のリーダー、累卵のヴァルナはファランクスのため防御力が高い。部隊をたて続けに挑ませ、回復の隙を与えずに倒そう。クリアー後の選択シーンではどちらを選んでも当面の状況に変化はないが、後のストーリー展開に大きな影響を与えるので慎重に選ぶこと。

THE BATTLE AFTER

ここまでの戦いのなか、立場と理想のギャップに悩み続けてきたマグナス。しかし彼は捕らえたフレデリックを、処刑寸前に救出するという形で真意を明らかにした。南部軍から離反し革命軍の一員となったマグナスは、彼につき従う騎士団の者たちとともに、真の平和を王国にもたらすべく新たな第一歩を踏み出す。

THE BATTLE BEFORE

革命軍となったマグナスに、グンター採掘場の制圧任務が与えられる。南部軍時代と同程度の扱われかたに、首脳部の疑念を感じ悩むマグナス。だが情報によると、グンター採掘場には革命軍の英雄アスナベルが捕らわれているらしい。彼を救出できれば信用が得られるのでは……望みを胸にマグナスは戦いへとおもむく。

STORY.07 旅立ち［グンター山麓］

ITEM LIST

バンダナ	アイアンヘルム
レザーハット	ショートソード
ショートボウ	グレートボウ
バルダーソード	ラウンドシールド
レザーアーマー	チェインメイル
ハードレザー	キュアリーフ
キュアシード	キュアパック
パワーフルーツ	天使の果実
リバイブストーン	クイットゲート

野生キャラクター

グリフォン（パワーフルーツ）
ゴーレム（キュアリーフ・パワーフルーツ）
ドラゴンパピー（キュアシード）
ブルードラゴン（青竜の爪・キュアシード）

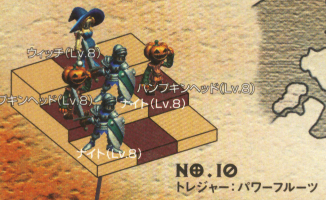
敵本拠地グンター採掘場への最短ルートは山がちで、移動タイプが草原の部隊は進みにくい。だがルート上には敵部隊が大勢待ち受けており、いずれ進軍速度は遅くなる。山岳タイプの部隊はほかの部隊のフォロー役として、ひとつ用意できれば十分だ。部隊内の結束を重視して、大がかりなキャラクターの入れ替えは避けること。さて進軍だが、本拠地タルクワからモサカ方面とブーグーニ方面へ部隊を分けて進ませる。モサカ方面の部隊はスピード重視で進軍し、まずはケーズでアスナベルの娘カトレーダを仲間にすること（写真）。彼女がいれば、クリアー後にアスナベルが仲間になってくれる。その後も急いで進軍しインエケルへと向かわせよう。この間ブーグーニ方面の部隊はキンジア付近に留めて、深追いを避けつつ戦線を維持しておく。なぜなら敵第4、第5、第7部隊は移動タイプが山岳で追撃が難しいうえ、すぐグンターまで逃げてしまうからだ。そこでインエケル経由で部隊をグンターへ近づけ、退路を断ってしまう挟撃作戦が有効となる。これさえ成功すれば、グンターを守る敵第10部隊には苦労することなく勝てるだろう。

THE BATTLE AFTER

激戦の末、パラティヌスの猛将とうたわれた英雄アスナベルを無事救出。アスナベルから自分の父との関わりを聞いたマグナスは、複雑な思いとともに自分を動かす運命について思いを巡らす。そんな想いを抱きつつも、革命軍の信用を勝ち得たマグナスたちは、南部独立を目指してさらなる戦いへと突き進んでいく。

THE BATTLE BEFORE

ゼノビアの英雄デスティンと再会を果たしたマグナスは、中央から南部軍への援軍到着に備える、重要な任務を任された。一方革命軍の勢いに押され後がないゴデスラスのもとへ、冥煌騎士団のボルドウィンが訪れる。彼はゴデスラスに力を与えるという、あるモノを持ってきたのだった。果たしてその効果は……?



STORY.08 冥い波動[中央路ダーダネルス]

進軍ルートには本拠地ロメラから東のバンガスーを経由しガルカイオを目指すルートと、北のメルフィへ向かい、ダーダネルス経由で敵本拠地アケステース砦をたたくルートがある。拠点の解放を考えると部隊を分けて進むのがベストだが、その際双方に主力級の部隊を振り分けておくこと。なぜなら敵部隊には、手強い魔族キャラクターが編入されているからだ。ゴブリンの能力はバーサーカーと同程度なので心配はないが、問題はオウガ。攻撃力や攻撃回数が高く、さらに物理防御力まで高いという強敵だ(写真)。オウガはバンガスー方面だと敵第3部隊に、メルフィ方面だと敵第11部隊に編入されている。拠点で回復されないように複数の部隊で一気に倒そう。さらに敵本拠地アケステースには、レベル20のオウガを擁する敵第12部隊が待ち受けている。この難局を突破する方法はふたつ。ひとつはこれまで同様地道に攻撃し続け、リーダーのアリオーシュを撃破する方法。もうひとつは敵第12部隊が味方部隊を追って動く性質を利用して、拠点の外まで誘導。その際に占領してしまう方法だ。自軍の実力に合わせて戦法を選ぼう。

THE BATTLE AFTER

アリオーシュの告白は恐るべきものだった。ゴデスラスは魔界の果実を生け贄に与え、オウガを召還し戦線に投入していたという。神話でしかオウガの存在を知らないマグナスは半信半疑だったが、ゼテギネアの戦いをくぐり抜けたデスティンの表情を見て悟る。オウガバトルは、ただの神話ではなかったのだ……と。

THE BATTLE BEFORE

中央は南部への援軍全滅を反乱と見なし、南部を切り捨てる方策に出た。後ろ盾を失い、孤立したゴデスラスはアッカ城に立てこもる。いまが南部を解放する絶好の機会と見た革命軍は、マグナスにアッカ城攻略の命令を出した。自分たちを受け入れてくれた革命軍と南部の平和のため、マグナスは決戦の舞台へと上がる。

STORY.09 南部独立［アルバ地域］

ITEM LIST

アイアンヘルム	シプレの杖
ショートソード	グレートボウ
バルダーソード	風の魔導書
炎の魔導書	アニヒレーション
ラウンドシールド	チェインメイル
ハードレザー	キュアリーフ
キュアシード	キュアパック
パワーフルーツ	天使の果実
リバイブストーン	クイットゲート

ITEM LIST

バンダナ	とんがり帽子
シプレの杖	ショートボウ
マリオネット	大地の魔導書
水の魔導書	レザーアーマー
魔道士の服	キュアリーフ
キュアシード	キュアパック
パワーフルーツ	天使の果実
リバイブストーン	クイットゲート

野生キャラクター

アースドラゴン（キュアシード・地竜の戦斧）
ヘルハウンド（キュアシード・パワーフルーツ）
ドラゴンパピー（キュアシード）

味方本拠地アラーダと、敵本拠地アッカ城の距離はこれまでになく短い。だがこの狭い範囲に多数の部隊が配置されているため、激戦は必至だ。しかも敵部隊は敗北すると近くの拠点やアッカへ逃げてしまうため、とどめを差すのもひと苦労。そこでここでも第7話で用いた挟撃作戦が役に立つ。まずアラーダから3部隊ほどをボエンデへ派遣、散開させ敵部隊を迎え撃たせよう。このときこちらから攻め込まないよう注意すること。敵部隊を足止めしている間、残りの部隊はジオヘル経由でワーツァへ向かい、一気にエデッバへ攻め込むのだ。こうすると敵部隊を敗北させた場合でも、アッカへ退却される心配が減る。念のためにアッカ近くにある橋の手前に味方部隊を駐留させておけば万全だ。あとは敵部隊を各個撃破すればいいが、敵第8部隊のスケルトンとゴーストは神聖属性の攻撃でなければとどめがさせない（写真）。適任のキャラクターがいない場合は、リーダーだけを倒してあとは無視しよう。アッカを守る敵第10部隊のリーダーは将軍ゴデスラスだが、ここまでたどり着けた部隊の敵ではない。集中攻撃で倒してしまおう。

THE BATTLE AFTER

ついに南部軍は崩壊、革命軍によって南部地域は王国の支配から解放された。だが中央やローディスの圧力、魔界の住人の出現など問題はむしろこれから。将来を思い悩むマグナスにフレデリックは言う。大事なのは立ち向かうことだ、と。その言葉と解放を喜ぶ人々の歓声を胸に、新たな決意を固めるマグナスだった。

TO BE CONTINUED.....

マリオゴルフ64

任天堂
1999年6月11日発売
価格 6,800円（税別）

ⓒ 1999 Nintendo / CAMELOT

～ファミ通トーナメントリプレイ～ 11アンダーへの道

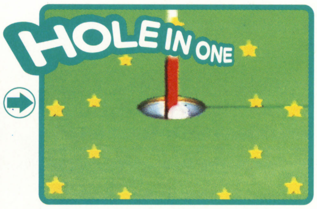
ファミ通トーナメントの締め切りまであとわずか！
そろそろ他人のスコアが気になっている頃でしょうから、
今回は編集部でのベストラウンドを紹介します。
え？ 「たいしたことない」って？ どうもスミマセン。
ちなみに使用したキャラクターは、ストレート系キャラクターのなかで
いちばん飛距離の出るメイプル。
扱いやすさは彼女がベストだけど、よりよいスコアを目指すなら、
やっぱりマリオやドンキーコング、クッパといったパワーヒッターを
使いこなして、ガンガンイーグルを狙っていきたいところ。
とりあえず、今回のスコアなんて軽く追い抜いてやってくださいな。

スコアメイクは風との闘い！

というわけでファミ通トーナメント（P.82参照）である。今回は軽く18アンダーでも出して自慢する予定だったのだが、結果は11アンダーというふがいなさ。それでも少しは参考になると思うので、そのラウンドをリプレイ形式で紹介していこう。前号の付録を片手に見てもらえると、飛距離や攻めかたの違いがわかりやすくなると思う。

さて、今回のトーナメントにおけるポイントは、なんと言っても天候。ホールごとにコロコロ変わるお天気にスコアを左右されないためにも、まずはトレーニングモードで練習を重ねよう。その際は、キャラクターをひとりに絞り、風速はゼロでラウンドするといい。プレイするキャラクターのクセをしっかりと把握し、すべてのホールでバーディーが取れるようになってから、いざファミ通トーナメントへチャレンジだ。

←ショートホールでは、ベタピンのパターンを見つけておこう。



←風速ゼロでホールインワンのパターンを発見！ ナイス!!

アイコンの説明

さて、リプレイに入る前にアイコンデータについて説明しておこう。ホール図には各ショットの解説に加え、ライと風の方向が表示されている。データと写真のアドレス方向、パワーゲージを見れば、さまざまな状況におけるショットの参考になるはずだ。

晴天だったホールには、このマークがついている。ファミ通トーナメントでは、晴天のホールが多いほど有利なのは言うまでもないだろう。といっても、お天気は運任せなのだが。

雨が降ったホールは、このマーク。前号の付録を見ればわかる通り、ノコノコパークではホール1以外、すべてのホールで雨の降る可能性がある。ロングホールで降られるとツライ。

7m　風が吹いていたホールのコース図には、風の方向と強さを表わすマークが表示されている。マークのないホールは無風状態だったということ。普通、フォロー以外の風はありがたくない。

3.16m　パッティングのとき、カップまでの距離を示したアイコン。少なくとも10メートル以下の距離はすべて1パットで決められるようにならないと、ファミ通トーナメントでは苦戦を強いられるぞ。

各ショット時の風の方向を示したアイコン。これと画面写真のアドレス方向、選択したクラブを見れば、風の影響を考えてどうショットするか、その参考になるだろう。

70-85　ライの状態を示したアイコン。ボールの下の線は傾斜を、数字はパワーの伝わる割合を表わしている。数字が小さいほどライの状態が悪く、飛距離が出なくなる。

0.31m　グリーン上でのアップダウンを示したアイコン。赤い数字は上りパットを、青い数字は下りのパットを表わしている。これと残りの距離、パワーゲージをよく見て力加減の参考にしてほしい。

ファミ通トーナメントの前に…

最高飛距離を誇るクッパとクセのないメイプルは、ファミ通トーナメントにおいても有力なキャラクターとなるだろう。ここでそのゲット条件を公開しちゃうので、使いたい人は見るべし。

●飛距離：245y
●弾道：高めのストレート
ストレートのキャラクター中、最大の飛距離を誇る。やっかいな風や雨がなければ、すべてのロングホールでイーグルが狙える。トーナメントモードでバーディーバッジを50個集めると選べるようになるぞ。

●飛距離：280y
●弾道：高めのドロー
パワーショットで300ヤードを軽く越す飛距離は魅力。しかし、非常にせまいセンタースポットを外すと、ボールはどこに飛ぶかわからない。キャラゲットモードでマリオを使ってクッパに勝つと選択可能。

●飛距離：275y
●弾道：低めのフェード
低い弾道のおかげでクッパ以上にクセが強く、ボールコントロールが難しい。やっぱり理由は片手打ちだからか？ リングショットモードで、スターを30個ゲットできれば使えるようになるのだ。

replay 01

HOLE 1

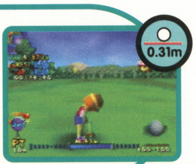
370Yards Par4

このホールのアプローチでは、カップを中心にグリーン奥と手前を結んだ軸線上を狙うのがポイント。左右からのパットになると、とたんに難しくなってしまうからだ。また、どうせなら「出れば儲けもの」くらいの気持ちで、カップ手前に落として転がし、チップインイーグルを狙うのもいいかも。

3.16m

パッティング

残り3メートル強のイージーパット。これがカップの左右からとなると、かなり難しいパットになってしまう。とくに下りのときは曲がりが大きいので要注意。



アプローチ

バンカーからのアプローチショットは、ピンそばをかすめてグリーンの奥へ。もう少し右ならチップインイーグルという、リカバリーの見本のような一打だった。

ティーショット

フォローを利用してバンカー越えを狙うも、フェアウェイの起伏に蹴られてバンカーへ。でも、ここのバンカーは浅いのでリカバリーは楽。精神的にめげないように！

replay 02

HOLE 2

487Yards Par5

強いアゲンストのおかげでイーグルを狙えず。メイプルくらいの飛距離なら、向かい風と雨じゃなければ十分2オン可能なホールなのだが、よりにもよって……こういうときはあきらめて刻むか、最初からやり直そう。

5.46m

パッティング

つま先上がりだが、上りのラインだし少し右を向いて強めにパットして、見事に連続バーディー。簡単なグリーンでこの程度の距離を外しちゃイカンでしょ。

アプローチ

打ち下ろしだが、8メートルという風を考えて3番ほどクラブを上げる。距離はピッタリだったけど、思ったよりも右に流されてしまい、ベタピンとはいかず。

セカンドショット

狙い通り、傾斜のない場所からのセカンドショット。風が強いので林越えを避け、左の方を狙ってうまくフェアウェイ中央に落とす。ここからならピンを直接狙える。

ティーショット

3オン狙いなら、ティーショットは平らな所へ落としたい。風を計算に入れ、ちょっと右を向いて打つ。2オン狙いならフェアウェイ右側を狙い、距離を稼ぐといい。

今回のスコアです

さて、今回のチャレンジでのスコアはというと、以下のような結果に。全体的に安定していると言えば聞こえはいいけど、メイプルのわりにはちょっと物足りないですね。ちなみにタイムは14:23:90でした。

HOLE No.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	アウト
PAR	4	5	4	3	4	5	4	3	4	36
スコア	3	4	3	2	3	5	4	2	4	30
パット	1	1	1	1	1	2	0	1	1	9
オーバー	-1	-1	-1	-1	-1	±0	±0	-1	±0	-6

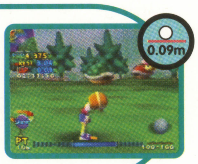
HOLE No.	10	11	12	13	14	15	16	17	18	イン	トータル
PAR	4	4	5	3	4	4	3	4	5	36	72
スコア	4	3	4	2	4	5	3	3	3	31	61
パット	1	1	1	0	2	1	2	1	1	10	19
オーバー	±0	-1	-1	-1	±0	+1	±0	-1	-2	-5	-11

replay 03

HOLE 3

316Yards Par4

フェアウェイはかなりの急勾配で、雨や左右からの風、向かい風があると難易度が急上昇する。ボールの着地点は、無風状態でもターゲットのいちばん手前と考えよう。



3.04m パッティング

雨プラス上りということで、残り距離×2くらいのつもりで打ってバーディー。アプローチの難しいこのホールで、なんとかバーディーが取れてひと安心。

アプローチ

つま先下がりのアプローチショット。クラブを2番上げ、打球方向をピンの左に調節してフルショット……のつもりが、ちょっとだけミス。寄ったからよしとしよう。

ティーショット

メイプルの場合、狙いはバンカーと三本木立のあいだになるが、雨なので200ヤードちょっとしか飛ばない。バンカーの左を狙って、フェアウェイキープを優先だ。

replay 05

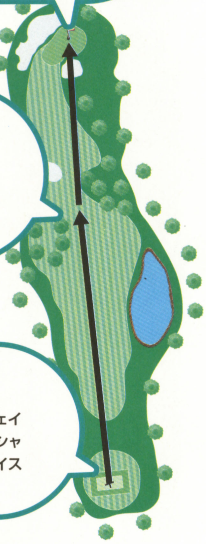
HOLE 5

398Yards Par4

カップが一番奥に切られているため、距離は長め。とはいえ、風がないのでメイプルなら楽勝のホール。

1.68m パッティング

ほぼフラットなイージーパット。簡単に沈めて、これで5連続バーディーだ。ここのグリーンは小さなデコボコがあるように見えるが、少し強めに打てば問題なし。



アプローチ

フェアウェイ中央をキープすれば、右の林も気にならずピンまで一直線。5番アイアンで1メモリ分弱めに打って、ピンまで2メートルと距離もバッチリ。

ティーショット

風もないし、ここは素直にフェアウェイ中央を狙ってティーショット。プレッシャーがないので気持ちよ～く打ってナイスショット。いつもこうだといいのに。

replay 04

HOLE 4

169Yards Par3

難しいグリーンでもないし、横風さえなければイージーなショートホール。で、今回はというと……その横風が吹いていたんです。

2.75m パッティング

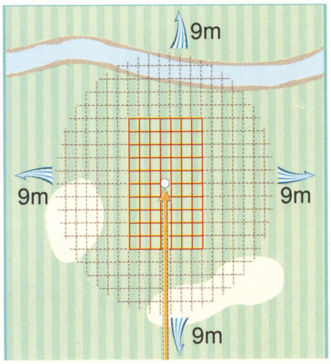
ほんの少しつま先下がりで下りのライン。カップより左を狙い、ちょっと強めに打って難なくバーディー。ここのグリーンは10メートル以内につければ楽勝でしょう。

ティーショット

打ち上げだが、ややフォローでもあるし、ここは4番アイアンでそのままティーショット。予想よりも左に流されたけど、3メートル以内に寄せられたからオッケーかな。

マリオゴルフTIPS① 風に負けるな!

右のイラストは、ティーショットにおける風と飛距離の関係を表したもの。楕円の円周上が最大風速時の着地点を、縦軸と横軸がそれぞれ風の方向を示している。そして、中央の赤いグリッドはプレイ時に表示されるターゲットだ。例えば、右に9メートルの風が吹いている場合、真っ直ぐ打つと、ボールはその円周上、つまり約1ブロック分も右へ流れてしまう。ということは、ターゲットは落としたい場所よりも1ブロック分左へ設定する必要がある、というわけだ。ボールが落下した地点のライにも影響されるので完全とは言えないが、ラウンド時には参考にして欲しい。なお、ストレート系以外のキャラクターの場合、左右の風に受ける影響はさらに大きくなる。また、弾道の高さによっても影響は変わってくる。練習ラウンドで使用キャラクターの変化をよく確認しておこう。



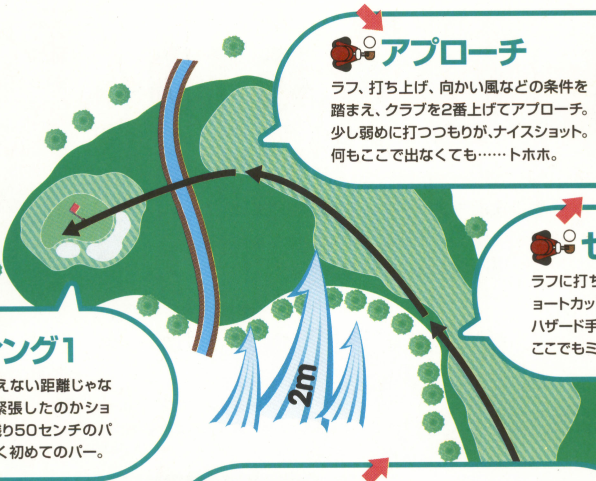
←3メートルの風が左から右へ吹いている場合、ボールの落下地点はターゲットのいちばん右端あたりになる。つまり、落としたい地点にターゲットの右端を合わせればちょうどいいということ。あとはその応用だ。

replay 06

HOLE 6

428Yards Par5

メイプルの飛距離なら、十分2オン可能な距離。セカンドショットがハザード越えになるが、ティーショットで左寄りに落とすことができればなんとかなるはずだ。



アプローチ

ラフ、打ち上げ、向かい風などの条件を踏まえ、クラブを2番上げてアプローチ。少し弱めに打つつもりが、ナイスショット。何もここで出なくても……トホホ。

セカンドショット

ラフに打ち込み、林にもジャマされてショートカットできず、2オンをあきらめてハザード手前のフェアウェイに落とす。が、ここでもミスしてセミラフにつかまる。

パッティング1

11.04m

ちょっと長めだが、狙えない距離じゃない……はずなのに、緊張したのかショートさせてしまう。残り50センチのパットを沈めてけっきょく初めてのパー。

ティーショット

イーグル狙いなので、左の林ギリギリを狙ってのティーショット。もちろんここはパワーショットを使用。ところがこれが大失敗、ラフに打ち込んでしまいました。

replay 07

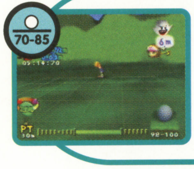
HOLE 7

375Yards Par4

段差のある250ヤード付近は、ちょうどメイプルのティーショット飛距離と同じ。パワーショットで越えてしまうのも手だが、もったいないので手前に落とすことに。

アプローチ1

深いラフからのアプローチは、ピンを大きくオーバー。パーセーブも難しい場面だが、グリーンエッジからパターで打つと、これがなんとチップイン！ ツイてます。



セカンドショット

風もバッチリ計算に入れ、グリーンオンは確実と思ったらショートして右のラフへ。よく見るとディボットにつかまっていたらしい。時間を気にして焦ったか？

ティーショット

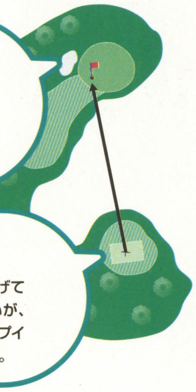
3番ウッドで段差の手前を狙う。右方向へ強い風が吹いているので、ターゲットを半ブロックほど左へ設定。とりあえずここまではバッチリだったんですよ。ええ。

replay 08

HOLE 8

131Yards Par3

ここで無風なら、どんなキャラでもイージーバーディー。距離を合わせたら、ほんのちょっとアドレスを左に向けるのがポイント。ホールインワンだってあるかも!?



パッティング

4.43m

ティーショットがピンにあたり、はじかれて結構距離を残してしまった。細かいアンジュレーションはあるが、上りのパットだし、気にせず強めに打ってバーディー。

ティーショット

打ち上げのため、クラブをひとつ上げてボールの下を叩く。リスクは大きいが、手前に落として転がしたほうがチップインの確率は高い。度胸がいるけどね。

マリオゴルフTIPS② クラブの選択

残りヤード数に合わせてクラブを選択するのは、基本中の基本。まずはピンまでの距離に合ったクラブを選び、そこから風やライによってさらに調節する。スコアの半分はここで決まるといっても過言ではないだろう。以下は、クラブ選択時のチェックポイントだ。ショットの前に、必ず確認しておいてほしい。

●降雨の確認

雨の場合は1番上げる。

●ライの状態を確認

ディボットやバンカー、浅いラフなら1番上げ。深いラフ、ボールが少し埋まった状態のバンカーなら2番上げ。ボールがほとんど見えないようなら、3番上げが基本となるが、こんな状態では飛ばすことよりもリカバリーを優先したほうがいい。

●風の確認

フォローなら4メートルごとに1番下げ。アゲンストなら3メートルごとに1番上げ。

●目標地点の高低差

打ち上げなら1番上げ。打ち下ろしなら1番下げ。

ただし、これらはあくまで目安なので、微妙な状況でのクラブ選択は、何度もラウンドを回って身につけるしかない。加えて、パワーゲージによる飛距離の調節ができるようになれば、ショットの幅がかなり広がるだろう。付録にある飛距離一覧も参考に、練習を重ねていってほしい。

パワーショットを使えば選択肢はさらに広がる。各クラブでの距離感覚をしっかりつかんでおこう。

replay 10
HOLE 10
355Yards Par4

グリーンが難しく、
しかもカップはいちばん奥にある。
アプローチはピンから5メートル以内に
寄せていきたいところだ。

パッティング
1.36m

ちょっと強めに打ちすぎたけど、なんとか沈めてパー。雨のグリーンはトレーニングモードで何度も練習しておいたほうがいい。今回はちょっと練習不足でした。

アプローチ

グリーンエッジから、残り17メートルをパターでランニングアプローチ。雨と上りを計算に入れてかなり強めに打つが、惜しくもショート。バーディーならず。

セカンドショット

雨でフォローというのは、飛距離の計算が難しい。とりあえず方向を計算に入れて距離をあわせて打ったら、かなりオーバーして奥のグリーンエッジへ。

ティーショット

林越えを狙ってもメリットは少ないし、ここはフェアウェイ沿いに攻めよう。雨とはいえ強いフォロー。バンカーに入れないようにちょっと弱めにティーショット。

8m

replay 09
HOLE 9
359Yards Par4

ティーショットでは、クリーク左の
平らなフェアウェイを狙いたいところ。
カップはいちばんイヤな位置に切られているので、
アプローチは慎重にいこう。

パッティング
0.54m

50センチのパットを沈め、パーセーブでホールアウト。このホールで確実にバーディーを取るなら、セカンドショットをピン5メートル以内につけないと厳しいかも。

アプローチ

グリーンの外からパターでのアプローチ。これがわずかにショートしてチップインバーディーならず。残念。パターでのランニングアプローチはかなり使えるぞ。

セカンドショット

つま先上がりだし、風も左方向へ吹いているのでグリーン中央辺りを狙ってナイスショット。ところが計算以上に左へ流され、グリーンを捕らえきれなかった。

3m

ティーショット

弱いアゲンストなので、ここは無難に右側のフェアウェイを狙う。ターゲットは半ブロック右へ設定し、林とクリークのちょうど真ん中辺りに落ちるように調節する。

マリオゴルフTIPS③
アプローチショット

おそらく、マリオゴルフにおいていちばん難しいショットが、グリーン周りからのアプローチショットではないだろうか。その理由として、まず距離の調節が難しいこと、そしてランニングアプローチが使いにくいことが挙げられる。できればこういったショットを使う状況には出くわしたくないものだが、そうも言っていられない。ここではアプローチのコツを紹介しよう。

ひとつ目は、リプレイ中でも頻繁に使われているパターによるアプローチ。グリーンエッジや、グリーンに近いフェアウェイからしか使えないのが難点だが、距離の計算がしやすく、ラインを読み切ることができれば比較的チップインを狙いやすいという利点がある。

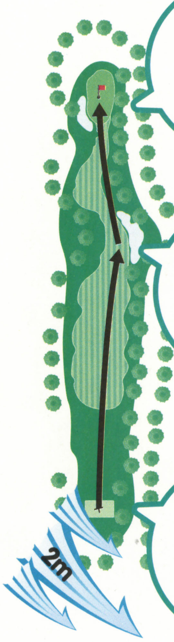
次に、SWやPWを使ったピッチショット。これはグリーン周りのバンカーやラフからのアプローチに使うといい。表示距離よりも強めに打ち、ボールの下を叩いて、なおかつセンタースポットをわざと外して打とう。こうすればバックスピンがかかりやすく、ショートすることも少ないはず。20ヤード前後のアプローチに向いたショットだ。その際は、落下地点の傾斜も計算に入れ、落としたあとどちらに転がるかを考えてアドレス方向を調節することも忘れずに。

こんなアプローチならば、少なくともショートすることはない……はず。間違ってセンターを叩くと、オーバーする可能性があるけどね。

HOLE 11

367Yards Par4

フェアウェイはせまいが、ストレート系のキャラならキープするのは難しくない。カップもいちばんやさしい場所に切られているので、確実にバーディーを取っておきたい。



パッティング

2.11m

2メートルのイージーパットを沈めてバーディー。ここまでのトータルは7アンダー。ボギーはないけど、雨が少ないラウンドでこの成績は、ちょっと不満。

アプローチ

アゲンストのためクラブを1番上げてフルショットするつもりが、ちょっとだけミス。でも方向はバッチリで、ピンの手前2メートルまで寄せることに成功。

ティーショット

そのまま打つとラフにつかまってしまうし、右を狙いすぎると傾斜に蹴られてバンカーへ転がり落ちてしまう。ターゲットを少しだけ右へズラしてナイスショット！

HOLE 12

430Yards Par5

二度の林越えで比較的2オンを狙いやすいロングホール。しかも今回は強いフォロー。これはイーグルいただき！と思ったんだけど……そううまくはいかないもんです。

パッティング

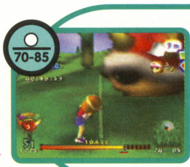
1.72m

このホールのグリーンは距離を残すと難しいが、強引なアプローチが功を奏して難なくバーディー。とはいえ、ここでイーグルが取れなかったのはちょっと痛い。

アプローチ

ラフとはいえライはそれほど悪くないので、ダメ元でパターを使ってみた。結果オーライのナイスアプローチになったけれど、普通はやらないほうがいい手だ。

セカンドショット



ラフからのショットだけど、残りは150ヤード程度。これなら十分2オンを狙える、と思ってパワーショットを使ったら、グリーンオーバーしてまたもやラフに。

ティーショット

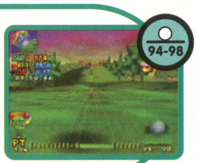
パワーショットで林越えを狙い、3連バンカーよりも左へ落とすつもりだったが、ちょっと飛びすぎてラフへ。危うく2打目でグリーンが狙えなくなるところでした。

HOLE 13

175Yards Par3

ショートホールでスコアを縮めるのは基本。なかでもこのホールはグリーンもイージーで、楽勝！……なんて油断が思わぬミスにつながるという見本です。

アプローチ



気を取り直して、ここは得意のパターによるアプローチ。これが見事に決まってチップインバーディー。でも、難しいグリーンだったらパーセーブも危なかったかも。

ティーショット

このホールでは、グリーンにさえ乗ればバーディー確実。横風なので4番アイアンでグリーンの右端を狙うが、ここでセンタースポットを外してショート！　トホホ。

マリオゴルフTIPS④ 観衆を沸かせるパッティング

300ヤードのティーショットも、30センチのパットも、ゴルフにおいては同じ一打。グリーンに乗った後は、クッパもピーチも同じなのだ。少なくとも、ファミ通トーナメントでは1パットが基本。ありがたいことにカップの位置は決まっているので、トレーニングモードで何度も練習を重ねて、どこからでも沈められるくらい、パッティングの腕を磨いておこう。

説明しておくと、まず上りのパットは強めに、下りは弱めに。これは基本中の基本となる。ストレートラインならそれだけで事足りるが、たいていはそこにラインが重なってくる。その場合、上りは曲がりが小さく、下りは曲がりが大きくなることを頭に入れておこう。さらに、距離が長くなると、球に勢いが無くなる後半に変化が大きくなっていく。複合ラインの場合は、後半の傾斜の方が影響が大きくなるわけだ。それらを踏まえた上でラインを読み、アドレスは慎重に調節しよう。右はアドレス方向と力加減の見本だ。

7.63m Up0.01m

←強めに打てるので傾斜の影響は少ない。

5.04m Down0.23m

←距離が長くなれば変化も大きくなる。

7.63m Up0.01m

←1.5～2倍くらいの感覚で打とう。

19.20m Up0.85m

←雨の複合ラインでは寄せることが第一。

replay 14

HOLE 14

395Yards Par4

クリークにさえ気をつければ、フェアウェイキープは簡単。問題のグリーンも比較的やさしい位置にカップがあるので、グリーンの右側に乗せれば1パットでいけるはずだ。

1.73m

パッティング2

返しの下りパットを入れてなんとかパーセーブ。ちょっと集中力が落ちてきたみたい。こういうときは少し休憩したほうがいいんだけど、タイムのこともあるし……。

8.84m

パッティング1

複合ラインの難しいパット。後半の上りがキツいので、ミドルに切り換えて強めに打つが、これがカップに蹴られてバーディーを逃す。これくらいは沈めないとね。

アプローチ

右から左への風を計算に入れ、グリーンの右端を狙ってフルショット。方向はバッチリだったが、ちょっと飛距離が足りず9メートルのパットを残してしまった。

ティーショット

横風とミスショットがちょっと恐いので、ここは4番ウッドでクリークの手前に落とす。でも、こういうときに限って、ナイスショットが出ちゃうものなんだよねぇ。

replay 15

HOLE 15

435Yards Par4

距離が長く、アプローチがハザード越えか林越えになるため、雨が降ると途端に難しいホールに化ける。で、そういうときに限って雨になるわけだ。このホールのリプレイは、反面教師として見てやってください。

5.05m

パッティング

簡単なラインでよかった。このパットを沈めたものの、痛恨のボギー。トータル8アンダーに後退。目標としては、ここまでに11アンダーはほしいところか。

アプローチ2

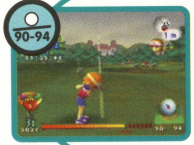
もうこれで4打目。またもやセンタースポットを外してしまい、なんとかグリーンオンするもボギー確定。距離の長いミドルホールで雨が降るとツラいです。

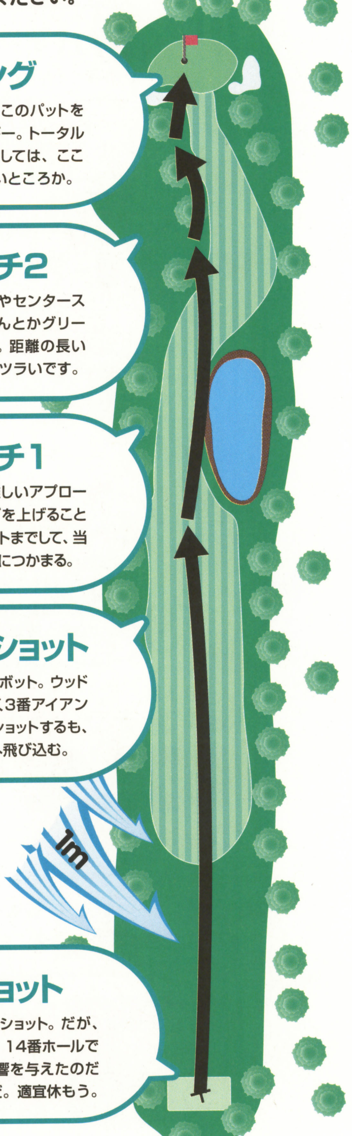
アプローチ1

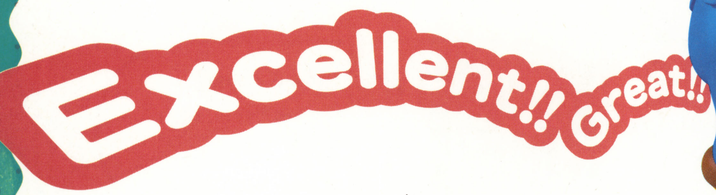
つま先下がりのラフから難しいアプローチ。冷静さを欠いてクラブを上げることも忘れ、さらにはミスショットまでして、当然距離は足りず、再びラフにつかまる。

セカンドショット

ライを見ると、なんとディボット。ウッドが使えないので、仕方なく3番アイアンでパワーショット。ナイスショットするも、距離が足りずに左のラフへ飛び込む。







ティーショット

池の手前を狙ってティーショット。だが、良かったのはここまで。14番ホールでの2パットが精神的に影響を与えたのだろうか……休憩は重要だ。適宜休もう。

マリオゴルフTIPS⑤ ライと弾道の関係

トーナメントの舞台となるノコノコパークは、起伏の激しいホールが意外に多い。ちゃんとフェアウェイをキープしたつもりでも、つま先上がりや右足下がりといった難しいライからのショットを要求される場面が多々ある。ここでは、そういった状況におけるアドレス調整の方法について、簡単に説明しておこう。

まずはストレート系キャラクターの場合だが、これは単純。最初に打球方向を示す白い線の先をピンのマークに合わせ、そこから風による弾道の変化を計算して、左右に微調整するだけでいい。

次にドロー系やフェード系キャラクターでも、変化の小さいキャラクターや、弾道の低いキャラクターの場合。これらのキャラクターは、まずクラブを変化の少ないSWに持ち替え、あとはストレートキャラクターと同じように方向を調節すればいい。確実ではないが、闇雲に打つよりは打球の方向を予測しやすくなる。

問題は変化が大きく、弾道の高いキャラクター。これも一度SWに持ち替えることである程度は調節可能だが、少しでも風が強いと、ほとんど打球の行方は予想がつかなくなってしまう。これはもう、何度もラウンドして各クラブの弾道を覚え込むしかないだろう。

ちなみに、これらはちゃんとセンタースポットを叩いた場合のみ。センタースポットを外すと飛距離は極端に短くなり、打球の方向も変わってしまうので注意しよう。

こんなライでセンタースポットを外すと、どこへ飛んでいくことやら。そうなったら、とにかく祈りましょう。

replay 16
HOLE 16
152Yards Par3

パットの難しいショートホール。バーディーを取るためには、どれだけピンに寄せられるかが勝負だ。かなりの打ち下ろしなので、高い弾道のショットでランを押さえよう。

パッティング2
0.06m

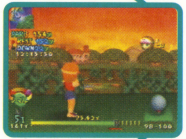
吹けば入るようなパットを決めて、今回のショートホールでは唯一のパーでホールアウト。風のないパー3でパーセーブとは、なんとも情けない限りです。

パッティング1
10.54m

曲がりくねった複合ラインで、しかも距離がある。とりあえず寄せるのが無難だが、ここは慎重にラインを読み、強気で攻めのパットを敢行。結果は……残り6センチ！

ティーショット

前のホールとはうって変わって晴天無風。しかし、一度崩れたリズムはなかなか戻らず、ここでもミスショット。グリーンには乗ったが、かなり長いパットが残る。



replay 17
HOLE 17
291Yards Par4

風に恵まれれば、メイプルでも1オン可能なため、ミドルホールでは唯一、イーグルが狙える。グリーンも簡単だし、ここは気を取り直してラストスパートをかけよう。

パッティング
1.70m

さすがに2メートルのイージーパットは外さない。これを決めてバーディー。そういえば、今回のラウンドではひとつもイーグルを取っていないことに気づく。

アプローチ

グリーンを外したとはいえ、チャンスがなくなったわけじゃない。必殺のパターアプローチでチップインを狙う。が、カップのふちをクルンと回ってイーグルならず。

ティーショット

さいわいにも若干のフォロー。当然ショートカットの1オンを狙ったが、フルショットできずに惜しくもグリーンを外してしまった。まだまだ精神的に未熟だね。

replay 18
HOLE 18
482Yards Par5

いよいよ最終18番。ここまでのスコアは9アンダーだから、がんばって2桁アンダーを狙おう。
もちろん、このロングホールでもイーグル狙い。
追い風はないが、向かい風や雨よりはマシというもの。
パワーショットも温存してるし(というよりしすぎです)、メイプルなら十分可能な距離だ。

パッティング
6.79m

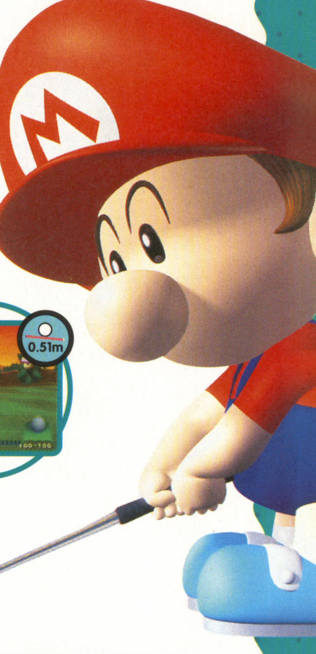
わずかに右下がりのライン。慎重にアドレスを決め、強めにパット。ボールは吸い込まれるようにカップへと入り、最後の最後でようやくイーグルを決めた！

アプローチ

距離的には3番ウッドでピッタリだと思うが、打ち上げだし、手前のバンカーが恐いので4番ウッドのパワーショットを使う。これがグリーン奥にナイスオン！

ティーショット

パワーショットを使って、一段高くなったフェアウェイの中央にターゲットを合わせる。フルショットも見事に決まり、残りは約220ヤード。余裕で2オンでしょう。



目指せ15アンダーかな？

今回のラウンドリプレイ、いかがだったでしょうか。メイプルのボーダーは15アンダーくらいかな？　なんてお気楽なことを言ってたんだけど、編集部に届いたスコアを見たらビックリ。現時点でのトップは、なんと23アンダー!!　パー5のロングホールですべてイーグルを取れれば、理論上は可能な数値だけど……いやはや、世の中にはスゴいゲーマーがいるもんです。ま、とりあえず今回はこのくらいで勘弁してくださいませ。

第1回任天堂公式 ファミ通トーナメント

締め切り迫る!!

多数の応募ありがとう！まだまだ大好評開催中です！

告知した直後から応募が殺到している「第1回任天堂公式ファミ通トーナメント」も、参加締め切りまであとわずかとなりました。本誌に付いている申込用紙を使えば何通でも応募できるので、いいスコアを出したらもう一度、いや何度でも送ってほしい！

まずはトーナメントモードに入るのだ!!

ファミ通トーナメントに参加するためには、最初に特別な操作を行う必要がある。以下に説明する手順を踏んで、トーナメントに臨んでほしい。なお、トーナメントの途中でリセットボタンを押したり、「ゲームをおわる」を選んで中断したりした場合、トーナメントに参加し直すためには、もう一度1～4の操作を行わなければならないので注意しよう。

エントリーコード

QTM5MV4H

1

ZボタンとRボタンを押したまま Aボタンを押し、クラブハウスに入る

まず、メインメニューの「クラブハウス」にカーソルを合わせます。この状態で、Zボタン（またはLボタン）とRボタンの両方を押したままにして、Aボタンを押してください。

2

「エントリーコード」にカーソルを合わせ、Aボタンを押す

1番の操作を行うと、画面には通常の項目のほかに「エントリーコード」が表示されているはずです。この「エントリーコード」にカーソルを合わせて、Aボタンを押します。

3

エントリーコード「QTM5MV4H」を間違えないように入力する

ここで「QTM5MV4H」と入れてください。文字を間違えた場合は、「←」にカーソルを合わせてAボタンを押すか、またはそのままBボタンを押すと、文字をひとつ消すことができます。

4

以上でファミ通トーナメントへの参加準備は完了！

エントリーコードの文字をすべて間違いなく入力したら、画面中央右の「OK」にカーソルを合わせ、Aボタンを押します。これで、トーナメントモードに入ることができます。

順位の決定

第1回任天堂公式ファミ通トーナメントは「ノコノコパーク」で行われます。ラウンド中の天候や風向き、風力はランダムで決まりますので、あらかじめご了承ください。18ホールを終了すると、「スコア」と「タイム」、そしてスコアなどをチェックするための情報が含まれた「けっかパスワード」が画面に表示されます。トーナメントへ応募するためには、これらのデータが必要になりますので、間違えないように書き留めておいてください。

応募者の中で、18ホールをもっとも少ないスコアで回った人が優勝となります。優勝者が同じ打数で並んだ場合は、右の表にある「優先順位が上のキャラクター」を使ったプレイヤーを上位とします。また、打数とキャラクターの両方が同じになったときは、タイムが短いほうの順位が上となります。

使用キャラクターの優先順位

❶プラム	❷チャーリー
❸ピーチ	❹ベビィマリオ
❺ルイージ	❻ヨッシー
❼サニー	❽ワリオ
❾ハリー	❿マリオ
⓫メイプル	⓬ドンキーコング
⓭クッパ	

※たとえば、クッパを使ったプレイヤーと、ベビィマリオを選んだプレイヤーがいたとする。ふたりのどちらともが-12というスコアを出して応募してきて、トーナメントのトップに立った場合、どうなるか。使用キャラクターの順位表により、ベビィマリオを使ったプレイヤーのほうが上位と認定されるのである。

豪華賞品の数々が参加者を待っている!!

優勝者……1名

第1回任天堂公式ファミ通トーナメントでは、「とにかくトップを取った者がいちばん偉い」ことに決定。というわけで、優勝者にはここに挙げた豪華賞品の数々を、すべてセットにして贈呈しちゃうぞ。

盾、メタルマリオ仕様の『マリオゴルフ64』カセット、オリジナルグッズのセット（特製ジャケット、特製帽子、特製ポロシャツ、特製ボール、特製ワッペン）、海外限定色（キウイ色）のGBカラー本体、任天堂のN64ソフト1年分、月刊ファミ通64+、週刊ファミ通、月刊ファミ通ブロスの各誌を1年分プレゼント

各種順位賞…… 編集部が定める順位に入った人の中から抽選で **10名**

「順位賞」は、ある順位の該当者の中から抽選となる。これは編集部が決めるんだけど、それが7位になるか64位なのか、それとも6464位になるのかというのは、ナイショなのだ。宝くじみたいでしょ？

海外限定色（キウイ色）のGBカラー本体

64賞…… +64でホールアウトした人から抽選で **64名**

「N64だけに「64賞」とはひねりがない」ですって？ いえいえ、こんな賞だからこそ応募者は少なくて、逆に狙い目かも。最終ホールでわざとパットを外し続ければ、+64なんてスコアはすぐに出せるはず。

『マリオゴルフ64』オリジナルグッズ（特製帽子、特製ポロシャツ、特製ボール、特製ワッペン）のいずれかをそれぞれプレゼント

参加賞…… 応募してくれた人の中から抽選で **200名**

応募してくださった方々、本当にありがとうございます。上位のスコアに届かなかったり、惜しくも各賞からもれてしまったという人のために、心からの感謝の気持ちを込めて「参加賞」を用意してあるのだ。

特製ワッペン

応募方法

←この画面に表示される情報を、一字一句間違えずにメモするのだ！

トーナメント参加のための応募用紙は、月刊ファミ通64+の本号および8月号、週刊ファミ通6/25号（6/11発売）～7/23号（7/9発売）の各号、月刊ファミ通ブロス8月号（6/30発売）のいずれかに付いています。これに必要事項を記入して、官製はがきの裏に貼ってお送りください。ひとり何通でも応募できますが、応募用紙は前述した各誌から切り取ったものを使用してください。なお、コピーしたものや指定外の応募用紙で応募してきたり、記入内容に間違いがあると、応募は無効となります。また、応募はがきは7/31（土）必着です。以下に挙げた例を参考に、無効とならないようご注意ください。

トーナメントの結果および入賞者の発表は、月刊ファミ通64+10月号（8/21発売）誌上、および8月下旬発売の週刊ファミ通・ファミ通ブロス誌上にて行います。

<応募が無効となる例>

- **記入した「けっかパスワード」が読み取れない**……誰もが読めるきれいな字で書いてね
- **記入した内容に間違いがある**……テレビ画面からの写し間違えがないようにご注意を
- **記入もれがある**……はがきを出す前に書き忘れがないか、もう一度最終確認をしよう
- **コピーした応募用紙で応募している**……カラーコピーもNG。必ずオリジナルを使用のこと
- **受付締め切りを過ぎてしまっている**……7/31に必ず編集部に着くように出してほしい！

宛先 〒101-8691
東京都千代田区神田郵便局　私書箱10号　株式会社アスキー
「マリオゴルフ第1回トーナメント」64+係 行

エントリー締め切りは 7月31日

この日までに編集部に必ず届くように送ろう!!

<キリトリセン>

ファミ通トーナメント応募用紙

けっかパスワード

使用キャラクター

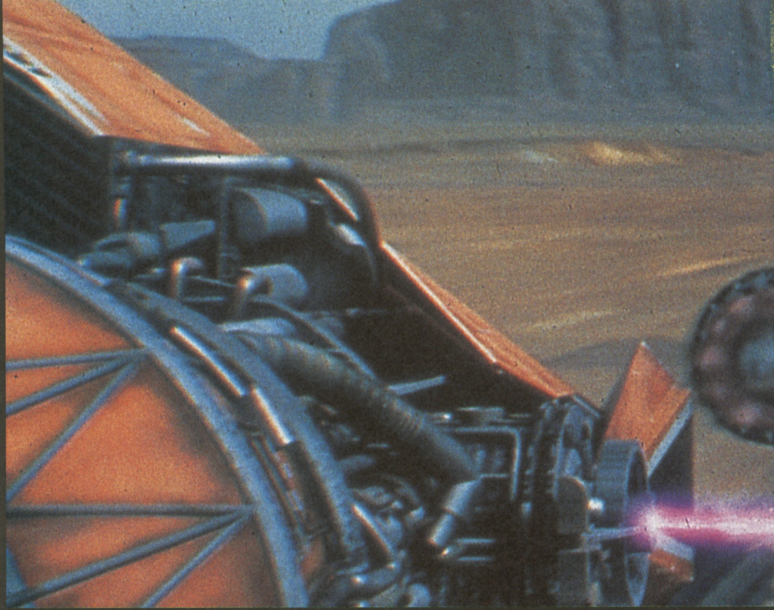
スコア

タイム　：　：

フリガナ		生年月日	性別	年齢
お名前		19　年　月　日	男・女	歳
ご住所	□□□-□□□□	都道府県		
		☎（　　）　－		

ファミ通64+

©Lucasfilm Ltd.&TM. All rights reserved. Used under authorization.



STAR WARS
NEW GENERATION

旧3部作をリアルタイムで体験した人々は『スター・ウォーズ』のスゴさを知っていよう。しかし、『スター・ウォーズ』をまだ観ぬ若い世代にとってはいち映画にすぎない。確かに『スター・ウォーズ』はただの映画である。SFXをふんだんに取り入れたSFファンタジー映画である。しかし、このただの映画に人々が熱狂し、メディアを動かし、社会現象とまでなっていることも事実である。『スター・ウォーズ』は映画の枠を越え、さまざまなものに影響を及ぼしているのだ。いったい『スター・ウォーズ』のどこに、それほどの魅力があるのだろうか？　そこで映画とそれに関わるメディアを通じて、『スター・ウォーズ』の奥深き世界を紹介したいと思う。

STAR WARS SAGA CHRONOLOGY——————スター・ウォーズ年代表

beginning

after 10~15 years　10〜15年後

after 32 years　32年後

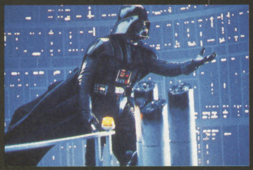
after 35 years　35年後

エピソードⅡ・Ⅲ

[STORY]19歳に成長したアナキンはアミダラと恋に落ちる。クローン大戦が勃発。オビ=ワン・ケノービ、アナキン・スカイウォーカー、ベイル・オガーナは戦いに参戦する。しかし、アナキンはフォースの暗黒面に誘惑され、ダース・ベイダーとなる。ベイダーは元老院議長バルバティーンとともにジェダイ狩りを行う。共和国は滅び、パルパティーンを皇帝とする銀河帝国が誕生する。アミダラがルークとレーアの双子の子供を産む（＊『エピソードⅡ・Ⅲ』は未公開のため、現在公開されている情報を編集部で独自にまとめたものです）。
[INFORMATION]すでに『エピソードⅡ』の製作は始まっている。公開予定は2002年夏。配役に日本人を使う可能性もあるという。

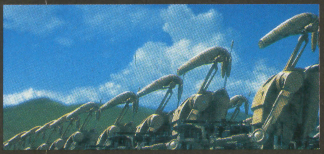
エピソードⅣ
新たなる希望

[STORY]銀河帝国軍は宇宙要塞デス・スターを完成させ、反乱軍の殲滅を図っていた。反乱軍の一員レイア・オーガナ姫は、デス・スターの設計図を盗むことに成功する。しかし、帝国軍の追手に捕まり、設計図はR2-D2とC-3POに託される。R2たちの乗った救命艇は、砂漠の惑星タトゥイーンに不時着する。そこで彼らは、オビ=ワン・ケノービとルーク・スカイウォーカーに出会う。反乱軍の危機を察したオビ=ワンとルークは、デス・スターの破壊のために立ち上がる。
[INFORMATION]1977年製作　上映時間121分29秒　製作費950万ドル　特撮ショット数365●『スター・ウォーズ』の生みの親ジョージ・ルーカスは作品の失敗を予想し、公開初日はハワイへ逃亡していた。ところが映画は大ヒット。



エピソードⅤ
帝国の逆襲

[STORY]デス・スターを破壊された帝国軍は、氷の惑星ホスにある反乱軍の前線基地を強襲する。辛くも帝国軍の攻撃を逃れたルークは、ジェダイマスターのヨーダがいる惑星ダゴバに向かう。彼はヨーダからジェダイ騎士の修行を受ける。一方、レイアたちはハン・ソロの友人がいる惑星ベスピンへと逃れる。しかし、そこにはダース・ベイダー率いる帝国軍が控えていた。レイアの危機を知ったルークは救出に駆けつけるのだが、そこにはベイダーの罠と衝撃の事実が待っていた。
[INFORMATION]1980年製作　上映時間124分　製作費2500万ドル　特撮ショット数450●監督はルーカスではなくアービン・カーシュナーが務める。映画会社からの注文に嫌気がさしたルーカスは製作に専念することに。

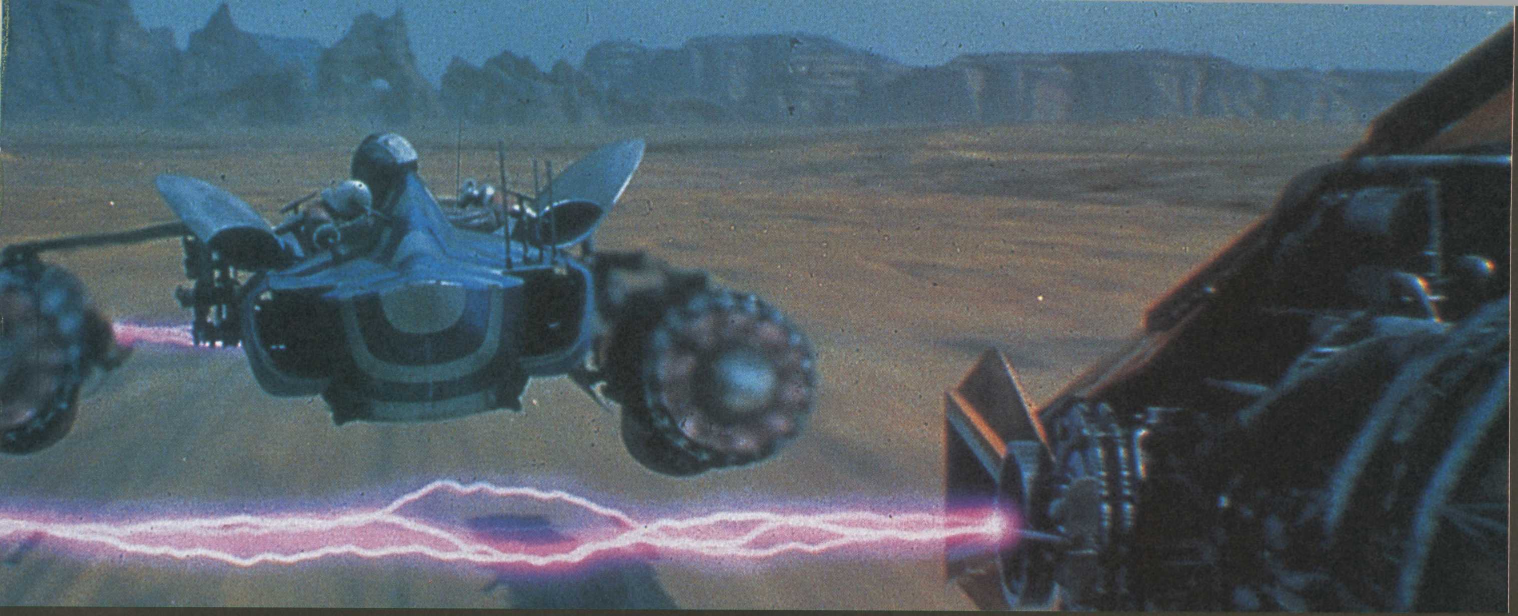


エピソードⅠ
ファントム・メナス

[STORY]辺境の惑星ナブーは、通商連合の経済封鎖によって危機に瀕していた。銀河共和国元老院は事態を打開するために、ジェダイ騎士のクワイ=ガン・ジンとオビ=ワン・ケノービを調停者として送り込む。しかし、通商連合はナブーの首都シードに侵攻し、女王のアミダラは捕われの身となってしまう。そこへジェダイ騎士が駆けつけ、アミダラを救出し宇宙へ脱出する。ところが敵の攻撃により宇宙船は故障し、惑星タトゥイーンへの着陸を余儀なくされてしまう。タトゥイーンに降り立ったジェダイ騎士一行は、アナキン・スカイウォーカーという少年と出会う。彼は奴隷として働いていた。クワイ=ガン・ジンは、この少年に不思議な力があるのを感じ取る。一方、通商連合を陰で操るダース・シディアスはアミダラ捜索のため、弟子のダース・モールをタトゥイーンに送り込んでいた。
[INFORMATION]1999年製作　上映時間132分49秒　製作費1億1500万ドル　特撮ショット数2003　初回興行収入2千854万2349ドル（歴代1位）●アメリカでは公開初日200万人が会社を休んだ。製作費はすべて監督のジョージ・ルーカスが出資。じつは『エピソードⅠ』はインディーズ映画。

スター・ウォーズ【用語辞典】

【R2-D2】　アミダラ専用宇宙船の補修保全ドロイド。アミダラ、レイア、ルークと仕えることになる。
【アナキン・スカイウォーカー】　『エピソードⅠ』の主人公。強いフォースを持つ9歳の少年。後にダーク・サイドに魅せられ、ダース・ベイダーとなる。ルークとレイアの父。
【オビ=ワン・ケノービ】　ジェダイ騎士。クワイ＝ガン・ジンの弟子。アナキンとは師匠と弟子の関係になる。
【銀河共和国】すべての星から選出された元老院議員と最高議長によって統治される民主的政治機構。
【クイーン・アミダラ】　惑星ナブーの若き女王。のちにアナキンと結婚し、ルークとレイアを産む。
【クワイ＝ガン・ジン】　ジェダイ・マスター。共和国の特使としてナブーに赴く。アナキンの才能に目をつける。
【グンガン】　ナブーの沼地に建設された水中都市オータ・グンガに生息する両性種族。



STAR WARS MERCHANDISING——スター・ウォーズ関連商品

after 36 years later
36年後 それ以降

エピソードⅦ・Ⅷ・Ⅺ

[INFORMATION]当初『スター・ウォーズ』は全9作からなるといわれていた。しかし、ルーカスは全6作にすると明言。とはいえ、エピソード3を完成させた後、ルーカスはエピソード7を作る気が起きるかも。

エピソードⅥ
ジェダイの復讐

[STORY]ルークとレイアは、タトゥイーンの支配者ジャバ・ザ・ハットに捕われていたハン・ソロを救出する。ルークはレイアと別れ、再び修行のためダゴバへ赴く。帝国軍は新デス・スターの建設を開始し、反乱軍は総力戦でデス・スターの破壊を目論んでいた。ところがその計画は帝国軍の知ることとなり、反乱軍は窮地に追込まれてしまう。しかし、反乱軍はイウォーク族に窮地を救われ、形勢は逆転する。そのころ、ルークは銀河皇帝とダース・ベイダーと対決していた。

[INFORMATION]1983年製作　上映時間128分52秒　製作費3250万ドル　特撮ショット数940●この作品に登場したイウォーク族をメインに、テレビ映画『イウォーク・アドベンチャー』など外伝的な作品が作られた。

TM & ©1977&1997 Lucasfilm Ltd. All rights reserved. Used under authorization.
TM & ©1980&1997 Lucasfilm Ltd. All rights reserved. Used under authorization.
TM & ©1983&1997 Lucasfilm Ltd. All rights reserved. Used under authorization.
©1996 LUCASFILM LTD. ALL RIGHTS RESERVED. LICENSED EXCLUSIVELY TO NINTENDO. STAR WARS AND SHADOWS OF THE EMPIRE ARE TRADEMARKS OF LUCASFILM LTD. USED UNDER AUTHORIZATION. ©1997 Nintendo
©Lucasfilm Ltd.&TM. All rights reserved. Used under authorization.
©Lucasfilm Ltd.&TM. All rights reserved. All Star Wars elements are property of Lucasfilm Ltd. and / or Lucas Licensing Ltd.
©LEGO is trademark of the LEGO Group ©1999 LEGO Group.

広がるスター・ウォーズの世界

映画『スター・ウォーズ』をコアにさまざまな商品が展開されている。その広がりようは驚くべきもので、関連書、ゲーム、キャラクターグッズ、タイアップ商品などなど。数え切れないほどの関連商品が出回っている。いまでこそこうした現象は珍しくないが、じつは『スター・ウォーズ』は、関連商品を大々的に展開させた最初の映画なのだ。

スター・ウォーズ・ユニヴァース

小説やコミックは数十冊が出回っている。『エピソードⅥ』以降のストーリーを描いているものが多い。主人公たちの後日談などが楽しめる。

●スター・ウォーズ・ユニバーース
ビル・スラヴィセック著
3,800円　ソニー・マガジンズ

●帝国の後継者
ティモシー・ザーン著
上下巻・各590円
竹書房

BOOK
小説
コミック
設定資料集など

『エピソードⅥ』で人気を博したイウォークを中心に据えたテレビ映画や、ドロイドを主人公に据えたアニメが作られた。

TV
イウォーク・アドベンチャー
エンドア/魔空の妖精
ドロイドの大冒険など

『スター・ウォーズ』シリーズの音楽を手がけるのは名匠ジョン・ウィリアムズ。『エピソードⅠ』は5月から6月にかけてサントラ部門1位を獲得。

MUSIC
サウンドトラック

●オリジナル
サウンドトラック
2,520円
ソニー・ミュージック
エンタテインメント

MOVIE
スター・ウォーズ・サーガ

●コムテック
ベーシックフィギュア
各1,280円　トミー

●レゴ
アナキンのレーシングポッド
2,800円　レゴジャパン

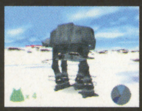
『エピソードⅠ』のフィギュアは全44点。映画のワンシーンを再現したジオラマタイプのトイもある。

TOY
フィギュア
レゴなど

AMUSEMENT
スター・ツアーズ

『スター・ウォーズ』の世界をモチーフにしたディズニーランドのアトラクション。現在も稼働中だが、『エピソードⅠ』に合わせたリニューアルがあるかも。

GAME
アーケードゲーム
コンシューマーゲーム



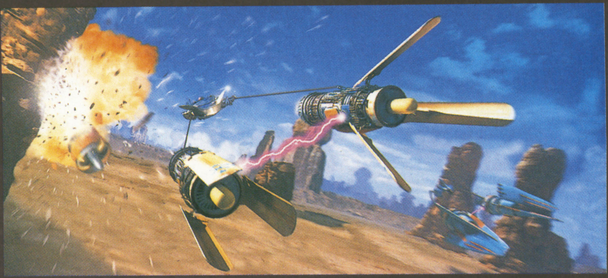
●帝国の影
N64　1996年発売
任天堂

●エピソード1　レーサー
N64　1999年発売
任天堂

ゲームはこれまで数十本が作られている。ジャンルはアクションやシミュレーションなど多岐に渡っている。今後、ドルフィンに『スター・ウォーズ』のゲームが登場する可能性も。ルーカスはかつて松下電機のコマーシャルに出演していた経歴がある。また、初のレースゲーム『エピソードⅠレーサー』については、つぎのページから詳しく紹介する。

STAR WARS™ —EPISODE I— RACER™

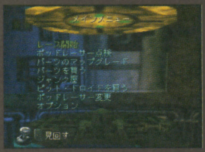
スター・ウォーズ エピソード1 レーサー



ファントム・メナス最大の見せ場をゲームで体験!!

映画の興奮そのままに、ポッドレースがゲームになった。スリルとスピード感溢れるレースシーン、ハイレゾパックによる流れるようなグラフィック、『スター・ウォーズ』の世界観をもとにした8つの惑星に広がるコース、声を担当するのは『エピソードⅠ』に出演した俳優たちが演じるという豪華さ。『スター・ウォーズ』の世界にどっぷり浸れること間違いなし。

ゲームのシステムは単純だ。レースを勝ち抜いて賞金を貯め、そのお金でマシンをパワーアップさせ、最終的にすべてのコースで優勝することが目的だ。さらにレースが進むごとに使用できるパイロットが増え、個性的なポッドレーサーを操ることができるようになる。



レースのまえにパーツの購入やポットレーサー変更などができる。

要注意パイロットは、コースに適した特性を持つ手強い敵だ。

ゲームの流れ

- モードを選ぶ
- マシンを選ぶ
  - アマチュアポッドレーシングシリーズ
  - セミプロポッドレーシングシリーズ
  - 銀河系ポッドレーシングシリーズ
  - 招待試合ポッドレーシングシリーズ
- コースを選ぶ
- レースに勝って賞金を得る
- パーツを買ってマシンを強化
- 新しいレースに出場する

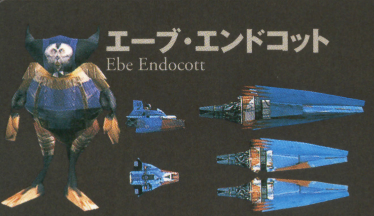
ポッドレーサーパイロット名鑑
PODRACER PILOT LIST

ポッドレーサーは総勢23人。しかし、最初に選択できるのは以下の6人だ。パイロットごとに各性能が違うので、自分に合ったポッドレーサーを選択するといいだろう。ポッドレーサーの変更はレース途中でもできるので、うまく走れない場合は違うパイロットを試してみるといい。

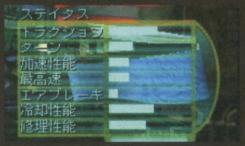
アナキン・スカイウォーカー
Anakin Skywaker

すべての性能がバランスよく取れている。安定した走りをすることができるので乗りやすいマシンといえよう。

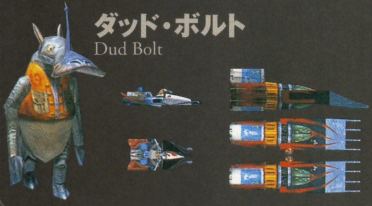
エーブ・エンドコット
Ebe Endocott



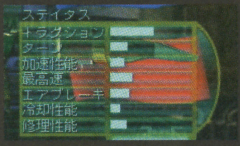
操縦性がよく、マシンの耐久性に優れているので壊れにくい。ブレーキの利きが悪いが、その他の性能は平均以上。



ダッド・ボルト
Dud Bolt

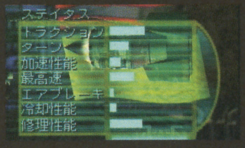


トラクションの高さが自慢のマシン。それ以外に特筆すべきものはない。このマシンを選ぶのはかなりのチャレンジだ。



ガスガノ
Gasgano

最高速がほかのマシンに比べて一段上。その代わり、オーバーヒートしやすいのがネックとなっている。

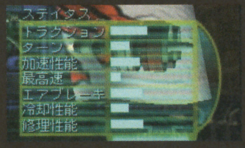


イラン・マック
Elan Mak

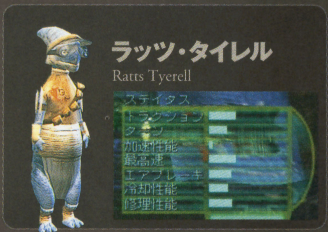
サイドカー付きのマシンのため安定感に欠ける。性能もほかのマシンに比べて低い。上級者向きのマシンといえる。

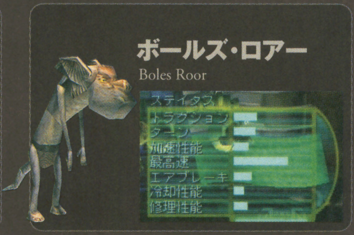
オディ・マンドレル
Ody Mandrell

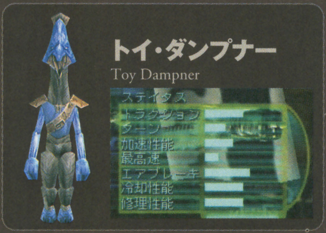
優れた加速性と制動力。ブレーキのかかりもよい。扱いやすいのでビギナーにおすすめの一台。



【コルサント】 銀河の政治・商業の中心地で共和国の首都星。ジェダイ評議会の建物、ジェダイ・テンプルがある。
【C-3PO】 アナキンが作り上げた言語翻訳ドロイド。『エピソードⅠ』では未完成。
【ジェダイ騎士】 強いフォースを持つもので構成された正義の騎士団。共和国の守護者として、平和の維持に努めている。全銀河に1万人存在する。ジェダイ騎士となるものは、2〜3歳から英才教育を受け、師匠(マスター)と弟子(パダワン)のペアで行動し、成長した弟子はやがて師匠となり、新たな弟子を取る。
【ジェダイ・マスター】 ジェダイ騎士の中で力の優れた者。若いジェダイ騎士を教え導く役目を持っている。
【ジェダイ評議会】 12人のジェダイ・マスターで構成される、問題解決のための最高機関。
【シス】 1000年前に滅びたといわれるフォースの暗黒面に従う太古の騎士団。しかし、ひとりのシスが生き残り、その力を弟子に継承した。密かに血脈を保ち続け、ジェダイ騎士団を滅ぼす機をうかがう。
【シスの暗黒卿】 シスの一員の肩書き。『エピソードⅠ』ではダース・モールが名乗る。のちにダース・ベイダーがその名を受け継ぐ。
【シミ・スカイウォーカー】 アナキンの母。ワトーの奴隷として働いている。
【ジャー・ジャー・ビンクス】 グンガン人。ボ

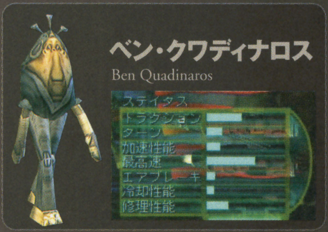






ポッドレーサーパーツカタログ PODRACER PARTS CATALOG

マシンのパワーアップなしではレースを勝ち抜くのは難しい。最初はターンやスピードアップに重点を置いてパワーアップを図るといいだろう。値段が高いものほど性能がアップするぞ。また、ジャンク屋では店頭に置いていない掘り出し物や格安パーツが見つかることがある。ただし、多少傷んでいるので完全な性能は望めないので注意しよう。



ターンパーツ
Turning

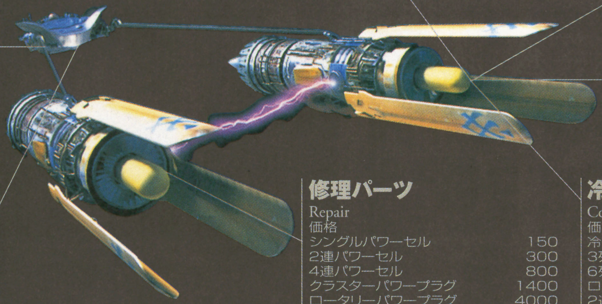
	価格
リンケージコントロール	200
シフトプレートコントロール	400
ベクトロジェットコントロール	700
カップリングコントロール	1600
ノズルコントロール	3800
スタビライザーコントロール	7500

最高速パーツ
Top Speed

	価格
プラグ2スラストコイル	1000
プラグ3スラストコイル	2400
プラグ5スラストコイル	6000
プラグ8スラストコイル	14000
ブロック5スラストコイル	17500
ブロック6スラストコイル	20000

トラクションパーツ
Traction

	価格
R-20リパルサー	250
R-60リパルサー	400
R-80リパルサー	600
R-100リパルサー	1200
R-300リパルサー	2600
R-600リパルサー	6000



エアブレーキパーツ
Air Brake

	価格
MARK II エアブレーキ	700
MARK III エアブレーキ	1400
MARK IV エアブレーキ	3600
MARK V エアブレーキ	7000
3連ジェットエアブレーキ	10400
4連ジェットエアブレーキ	14000

加速パーツ
Acceleration

	価格
2連20PCXインジェクター	800
44PCXインジェクター	2200
2連32PCXインジェクター	5600
4連32PCXインジェクター	7000
4連44インジェクター	10400
MAG-6インジェクター	14000

修理パーツ
Repair

	価格
シングルパワーセル	150
2連パワーセル	300
4連パワーセル	800
クラスターパワープラグ	1400
ロータリーパワープラグ	4000
クラスター2パワープラグ	7000

冷却パーツ
Cooling

	価格
冷却ラジエーター	50
3列ラジエーター	100
6列ラジエーター	300
ロッド冷却ポンプ	900
2連冷却ポンプ	2700
ターボ冷却ポンプ	5400

ス・ナスの不興を買って追放の身となる。
【ジャバ・ザ・ハット】 ハット人のジャバという意味。巨大なナメクジのようなエイリアン。タトゥイーンで悪徳商業を支配する。
【セブルバ】 ダグ人のポッド・レーサー。レースに何度も優勝しているが、裏では卑怯な手を使っている。アナキンの最大のライバル。
【ダーク・サイド】 フォースの暗黒面。憎しみや怒りなど邪な心に身を任せたものが陥る。
【ダース・シディアス】 シスの暗黒卿。共和国の支配を狙い、影でニモーデイアン人を操る。
【ダース・モール】 シスの暗黒卿。ダース・シディアスの弟子。薙刀のようなダブル・エンディット・ライトセーバーを操る。
【タトゥイーン】 辺境にある砂漠の惑星。アナキンとルークが育った星。
【通商連合】 惑星間の貿易を牛耳る巨大組織。貪欲なニモーディアン人が統率する。貿易税の増税により共和国と対立する。
【デス・スター】 帝国が建設する宇宙要塞。スーパーレーザー砲は惑星を一撃で破壊する。
【ドロイド】 労働・戦闘用ロボットの総称。
【ナブー】 辺境の小さな惑星。人間とグンガン人と、ふたつの異なる文明が共存している。2種族のあいだにはまったく交渉がない。
【ヌート・ガンレイ】 ニモーディアン人。通商連合の権力者のひとり。ナブー進攻では総督として指揮をする。

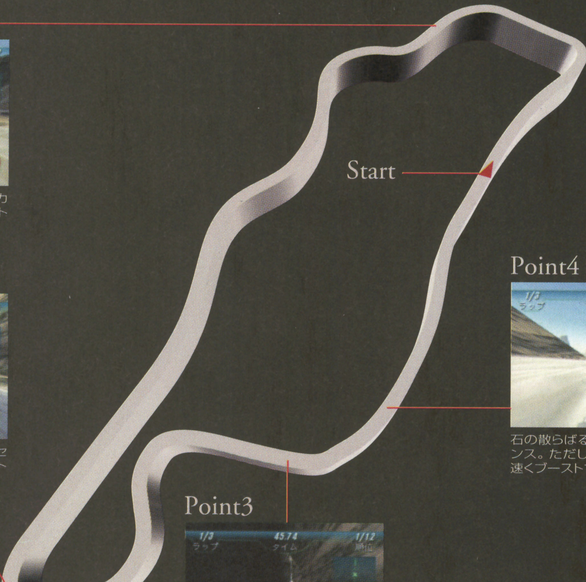
コース紹介
COURSE INTRODUCTION

トーナメントはアマチュア、セミプロ、銀河系の3段階に分かれている。各トーナメントは全7レース。さらに、最終戦で3位以内に入れば難易度の高い招待試合が選択できる。最初は第1レースしか選べないが、4位以内でゴールすれば、つぎのレースへ進めるぞ。レースの舞台となるのは8つの惑星。砂漠や氷原など、さまざまなコースが用意されている。今回はその中から、各トーナメントの第1レースのポイントを紹介しよう。

赤は順位が2位以下。青く表示されたところが1位になったレース。1位になると新パイロットが出現する。

ブーンタ トレーニングコース
The Boonta Training Course

なだらかな砂漠の道から、狭く曲がりくねった渓谷へと変化する。トレーニングコースだけあって基本操作を覚えるのに適している。



Start

Point1

緩やかなカーブと直線が続く。カーブを早く立ち上がり、ストレートでブーストをかける。

Point2

峡谷の急カーブは、手前でアクセルを放し、少し減速すればドリフトせずに曲がれる。

Point3

峡谷の出口は狭い。コースの中央をキープし、一気に抜ける。ぶつかりそうなときは減速だ。

Point4

石の散らばる道はブーストのチャンス。ただし直線が短いので、すく速くブーストすること。

サンクンシティー
Sunken City

街道と海底トンネルがつづく。スタート直後とゴール手前に分岐がある。難関は左右に動くドア。ここで引っかかると大きなタイムロスとなる。

Start

Point1

左右に動くドアがある。手前で減速し開いている側へ。また、クラッシュするとドアをパスできる。

Point2

右カーブを立ち上がると、すぐに分岐がある。左の細い道を進めばショートカットができる。

Point3

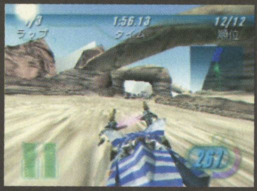
観客席のあるところは右カーブが続く。道の中央の色の違うところを目安に走るとよい。

Point4

ゴール手前に左右に分かれる狭い道がある。最初に急なカーブがあるので十分な減速をすること。

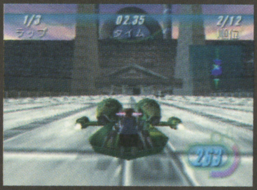
舞台は

タトゥイーン
TATOOINE



砂漠の惑星。荒涼とした砂の大地と、切り立った断崖の峡谷が続く。映画のレースシーンを再現したブーンタクラシックコースがある。

アクイラリス
AQUILARIS



陸地がほとんどない水の惑星。僅かな陸地は、水中トンネルと橋で結ばれている。海岸線や廃虚の街を駆け抜ける。

アンドープライム
ANDO PRIME

氷に覆われた惑星。岩のある山道、途切れた道、凍った湖が連続する。凍結した路面は滑りやすく、カーブは曲がりにくい。

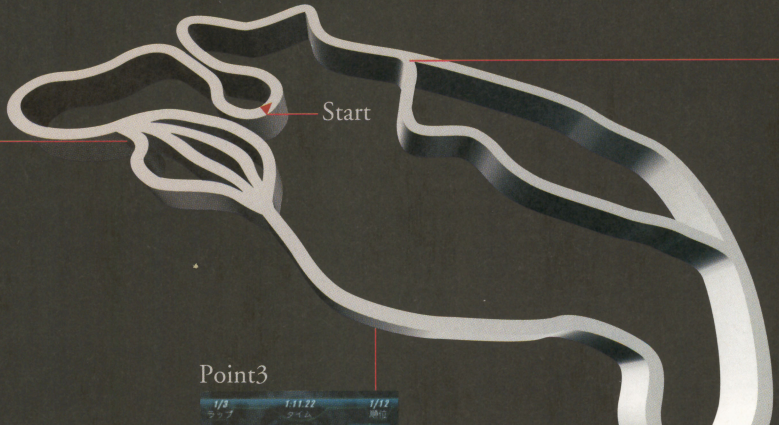
モンガッザ
MON GAZZA

資源採掘が盛んな工業惑星。スモッグに覆われ、景色は靄がかがっている。掘削機のある道、ベルトコンベアー、坑道などが続く。

【パダワン】 ジェダイ騎士の弟子のこと。師匠であるジェダイ・マスターは、ひとりの弟子しかとらないので、師匠と弟子は強い絆で結ばれている。
【バローラム】 共和国元老院議員の最高議長。
【パルパティーン】 ナブー選出の元老院議員。後に銀河帝国を興し皇帝を名乗る。
【ハン・ソロ】 宇宙海賊。ミレニアム・ファルコン号を駆る。ルークとレイアを助け、ともに帝国軍と戦う。後にレイアと結ばれる。
【フォース】 あらゆる生命体が発している、宇宙をひとつに結びつけているエネルギー。ジェダイ騎士はこのフォースを感じ取り、常人には不可能な技を使うことができる。
【ブーンタ・イブ・レース】 モス・エスパの休日、ブーンタ・イブに開催されるジャバ・ザ・ハット主催の大レース。
【ベイル・オーガナ】 オルデラーン星選出の元老院議員。レイアの養父。
【ボス・ナス】 グンガン族のボス。
【ポッド・レーサー】 ふたつのハイパー・エンジンに、コックピットが牽引されているポッドレース用のマシン。
【ポッド・レース】 ポッド・レーサーによるハイスピードを競うレース。
【ミディ=クロリアン】 生命体の細胞内に生息する微生物で、フォースと意志伝達できる。
【メイス・ウインドゥ】 ジェダイ評議会の重

エクセキューショナー
Executioner

前半は狭いハイウェイ、後半は無重力トンネルとなっている。コースは薄暗く、サイドが壁になっているので見通しが悪い。



Point1

トンネルに入ったら左に寄る。ブーストを多用できる直線のルートに進める。

Point2

分岐の合流地点の先は細い道。左側のルートのほうが幅は広い。ここはブーストを使って進む。

Point3

回転するゲートがある。通る寸前に回転するので、ゲートの中央を通るように。

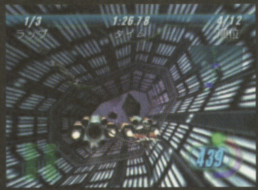
Point4

4つの分岐がある。どこを通ってもいいが、左から2番目の分岐がいちばん速い。

8つの惑星

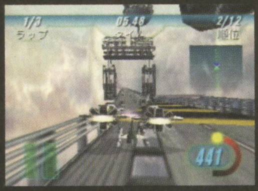
マラステアー
MALASTARE

乾燥した大地の広がる惑星。カーブが非常に多い。河や湖に緑色したメタンガスが溜り、それが引火して炎を上げることもある。



ウーボⅣ
OOVO IV

ガス惑星ウーボの4番目の衛星。狭いコースと無重力トンネルが続く。無重力トンネルでは上下の位置が目まぐるしく変化する。



オードイバンナ
ORD IBANNA

雲が垂れ込める惑星。空中に張り巡らされた空気循環トンネルを滑走する。道から外れると落下してしまうシビアなコースとなっている。

バルーンダ
BAROONDA

火山活動が盛んな灼熱惑星。熔岩の流れる洞窟、木々の生い茂った道、くねくねと曲がった沼地と難関が数多く存在する。

アマチュアポッドレーシングシリーズ
AMATEUR PODRACING SERIES

レース名	開催地	新パイロット
ブーンタトレーニングコース	タトゥイーン	———
モンガッザスピードウェイ	モンガッザ	ティント・パガリス
ビードーズワイルドライド	アンドープライム	オルダー・ビードー
アクイラリスクラシック	アクイラリス	クレッグ・ホールドファスト
マラステアー100	マラステアー	———
ヴァンジャンス	ウーボⅣ	ファド・サン
スパイス鉱山	モンガッザ	マース・グワオ

セミプロポッドレーシングシリーズ
SEMI-PRO PODRACING SERIES

レース名	開催地	新パイロット
サンクンシティー	アクイラリス	“ブルズアイ”ナヴィア
ハウラー峡谷	アンドープライム	ラッツ・タイレル
ダグダービー	マラステアー	———
スクラッパーズラン	オードイバンナ	ワン・サンデッジ
ズッガチャレンジ	モンガッザ	ボールズ・ロアー
バルー海岸	バルーンダ	ネバ・キー
バンピーズブレイカーズ	アクイラリス	アーク・“バンピー”・ルース

銀河系ポッドレーシングシリーズ
GALACTIC PODRACING SERIES

レース名	開催地	新パイロット
エクセキューショナー	ウーボⅣ	トイ・ダンプナー
セブルバの伝説	マラステアー	———
グラブバインゲートウェイ	バルーンダ	———
アンドビマウンテンラン	アンドープライム	マホニック
デスロの復讐	オードイバンナ	———
火山ラリー	バルーンダ	———
ブーンタクラシック	タトゥイーン	セブルバ

招待試合ポッドレーシングシリーズ
INVITATION PODRACING SERIES

レース名	開催地	新パイロット
アンドープライムセントラル	アンドープライム	スライド・パラミタ
アビス	オードイバンナ	ボジー・バランタ
ガントレット	ウーボⅣ	———
インフェルノ	バルーンダ	ベン・クワディナロス

※新パイロットは、そのレースで1位を取ると新たに選択できるようになる。

スター・ウォーズ・ゲーム続々登場!

アメリカで開かれたゲームショー“E3”で発表されたのが、ゲームボーイ版『スター・ウォーズ エピソードⅠ レーサー』。アメリカでの発売は年末が予定されており、日本でのリリースが待たれる。また、N64ではエピソードⅣからⅥの時代を舞台にした『スター・ウォーズ 出撃! ローグ中隊(仮)』が夏に出る模様。これはアメリカではすでに発売されているもので、宇宙戦闘機Xウイングを扱ったシューティングゲームだ。『スター・ウォーズ』のオールドファンにはたまらない内容となっている。

スター・ウォーズ 出撃! ローグ中隊(仮)

Xウイングやミレニアム・ファルコンが操縦できてしまう。

鎮。ヨーダと並ぶ権限を持つジェダイ・マスター。アナキンの能力をテストする。
【 May the force be with you 】 日本語訳は“つねにフォースがともにあらんことを”。ジェダイの祈りの言葉。別れ際に使われる。
【モス・エスパ】 タトゥイーンの商業都市。宇宙港があり、商業の拠点となっている。
【ヨーダ】 ジェダイ・マスターの長老的存在。年齢は800歳を越え、フォースを自在に操ることができる。
【ライトセーバー】 ジェダイ騎士の持つ光の剣。高出力のエネルギービームを放射して、刀身となる。ジェダイ騎士は、それぞれライトセーバーを自作する。
【ルーク・スカイウォーカー】 アナキンの息子。『エピソードⅣ、Ⅴ、Ⅵ』の主人公。青年時代までタトゥイーンの農夫として過ごす。オビ=ワンとヨーダの弟子となりジェダイ騎士へと成長する。
【レイア・オーガナ】 ルークの双子の妹。帝国軍の目を誤魔化すために、小さい頃にルークと引き離される。オルデラーン星の王家に属すオーガナ夫妻に育てられる。後にオルデラン星選出の元老院議員、反乱軍のリーダー、新共和国の元首となる。
【ワトー】 トイダリアン人。タトゥイーンでスクラップ屋を営む。アナキン親子を奴隷としてコキ使っている。

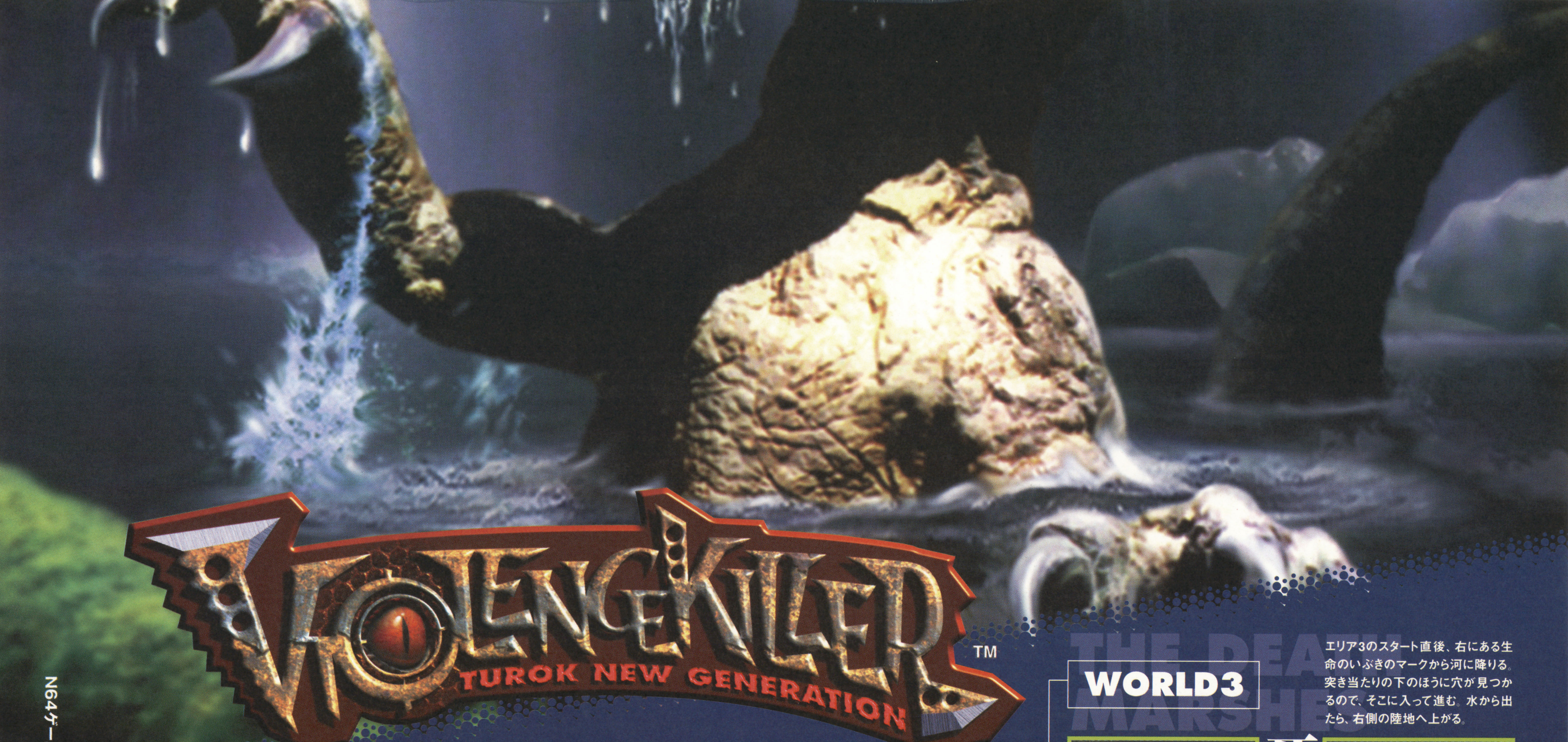
TUROK TM AND © 1998 1999, GBPC, INC. ALL RIGHTS RESERVED. ©1998 1999 ACCLAIM ENTERTAINMENT,INC. ALL RIGHTS RESERVED.

今こそ解き放て、内なる獣！

2ヵ月連続攻略の第2弾
一気に最終ワールドまで見せます！

バイオレンスキラー サバイバルガイドACT.2
VIOLENCE KILLER SURVIVAL GUIDE ACT.2

暗闇に潜む不気味な影、耳障りな歯ぎしり、傷だらけの身体、残り少ない弾薬、見失った道標——そのまえに現れたおぞましき怪物の群れ。ワールドが進むにつれ、戦いは過酷さを増すだろう。しかし、頼れるものはおのれの才覚のみ。もしそれがだめなら、このサバイバルガイドを活用せよ。



前半ワールド プライマゲンキー入手方法

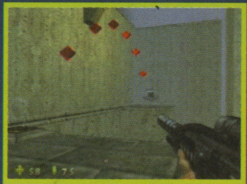
PRIMAGEN KEY

最終ボス、プライマゲンと戦うには、プライマゲンキーが必要となってくる。信念のやくとうと生命のいぶきのタリスマンがあれば、ワールド1,2,3のプライマゲンキーを入手可能だ。そこで前半のワールドのプライマゲンキーの場所及び、その入手方法を説明する。

WORLD1 アディアの港

THE PORT OF ADIA

噴水のあるエリア4の2階。通路の途中にあるスイッチによって開く扉を進む。上にいるエンドトレイルを倒して扉を開ける。通路を進み、信念のやくどうのマークから高台に移動する。



WORLD2 魂の河

SLAUGHTER RIVER SOULS

場所はワープマシンがあるエリア8。エネルギートーテムへの扉を開けたスイッチの近くのタルを破壊して、現れる通路を進む。信念のやくどうと生命のいぶきのマークを伝って、奥へ行く。

WORLD3 死の沼

THE DEATH MARSHES

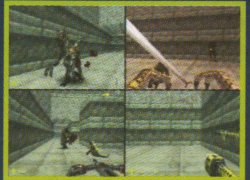
エリア3のスタート直後、右にある生命のいぶきのマークから河に降りる。突き当たりの下のほうに穴が見つかるので、そこに入って進む。水から出たら、右側の陸地へ上がる。

マルチプレイモード

MULTI PLAY MODE

ふたりから4人での対戦プレイが楽しめる。最後まで生き残ったものが勝つデスマッチ、ひとりが"オニ"となり、他のプレイヤーから逃げるフラッグバトル、ふたつのチームに分かれて戦うチームバトルと、ゲームタイプは3種類。キャラクターやワールドもさまざまなものが用意されている。人間どうしの対戦はスリル満点。

キャラクターは11人



手に汗握る対戦プレイ!!

ASCII PRESENTS
VIOLENCE KILLER: TUROK NEW GENERATION SURVIVAL GUIDE ACT.2
STARRING JOSHUA FIRESEED, ADON,
RAPTOID, ENDTRAIL, RAPTOR, FIREBORN, COMPYS, FLESH EATER SENTINEL, DEATH GUARD, LORD OF THE FLESH,
BLIND ONES SENTINEL GUARDIAN, SPIDER(ADULT), SPIDER(HATCHING), SKIMMER, NALA, CAVE WORM,
WARCLUB, GUNNER, JUGGERNAUT, SWAMP WASPS, MITE, WORKER, DRONE, SOLDIER,
DEADMAN, ZOMBIE, DISPAIR SISTERS, TROOPER, BIO-BOT, ELITE GUARD, LEAPERS, TURRET, PRIMAGEN

WRITING BY ISAO HASEBE EDITED BY NORIFUMI JINBO DESIGNED BY MACH55GO! ART DIRECTED BY JYNICHI MURATA DIRECTED BY TAKASHI MIYAKAWA

THE LAIR OF THE BLIND ONES

WORLD4 ブラインド族の隠れ家

人間を暗い穴の中に引き込み生き血をすするブラインド族。彼らは大挙して地上に攻め出ようとしていた。エリアのつながりは、行きは穴に落ち、戻りはテレポートを使うというややこしい作りになっている。狭い洞窟が続くので、横道やハシゴなどを見落とさないようにすること。

MISSION
- ・3つのエアダクトを封鎖する
- ・ワープマシンを作動させる
- ・エネルギートーテムを守る

NEW WEAPON
- ・スピアガン
- ・チャージダーツライフル
- ・フレームスローワー
- ・アクアマインランチャー
- ・サンファイヤーポッド
- ・ブレインブラスター

MONSTER
- ・ラプトイド
- ・エンドトレイル
- ・リーパー
- ・大グモ 幼虫
- ・大グモ 成虫
- ・ブラインドセンチネル
- ・ガーディアン
- ・ファイヤーボーン
- ・ナラ
- ・ファイヤーウォーム
- ・ケーブウォーム
- ・フレッシュセンチネル
- ・デスガード
- ・ロードフレッシュ
- ・スキマー
- ・キングブラインド

>>エリア1：AREA1

道なりに進んでいく。崖に出たら右側の道へ。滝のある崖に着いたら、そのまま下に落ち、右後方の通路を進む。ライフフォースを辿り穴へ落ちる。

！ スタート直後の水溜まり周辺の茂みにアイテムがある。右の木を伝えばフルライフが取れる。

>>エリア2：AREA2

正面のテレポートではなく、左に曲がる。水の中に落ち、ライフフォースのある右側の陸地に上がる。奥まで進み、柱の裏の通路を滑り落ち、河へ落ちる。そのまま真っ直ぐ進み、突き当たりで陸地に上がる。ハシゴを上る。通路を左、右と進み、穴に落ちる。

！ 水中でスピアガンを取る。使用した矢は回収可能だ。リーパーとの戦いで重宝する。

！ ハシゴの横のスイッチは上の通路の扉が開く。そこにはテレポートがあり、河へ落ちる手前の場所へ移動する。レッドイーグルフェザーを取った後、タリスマンの聖域へ向かうときに利用する。

ハシゴは非常にわかりにくい。木の杭があるだけのものなので見落とさないように。

>>エリア3：AREA3

右の通路へ進む。大グモを倒す。開いた扉から通路へ。開けた場所に来たら奥のスイッチを押す。河を挟んで左右にある通路を進み、突き当たりで上のスイッチを撃つ。両方のスイッチを作動させたら河に降りて進み、ハシゴを上がる。さらに奥のハシゴを上がる。橋から通路を進み、崖の上に浮かぶカギを取って下に降りる。傍の岩にカギをはめる。開いた柵から中へ。前方のタルを破壊し、石を倒す。石の橋を渡って向こう岸へ。崖が現れるまでひたすら道を進む。崖に出たら右の細い道を伝っていく。途中の右の横穴に入る。ワールド6キーを取る。4体のナラを倒す。開いた扉から奥へ。タルを壊し石の橋を渡り、セーブポイントまで出る。柵の右上のスイッチを撃つ。柵の奥へ進む。再び柵が現れる。右上のスイッチを撃つ。さらに奥へ。ライフフォースのある右の通路へ進み、穴へ落ちる。

洞穴の奥のレバースイッチは横のハシゴと区別がつきにくい。左の洞穴はいちばん右、右の洞穴はいちばん左の白っぽい棒がレバーだ。

！ 上から岩が落ちてくる。一気に駆け抜け、洞穴に入ればいい。途中に現れるセンチネルとガーディアンはプラズマライフルの狙撃で倒せ。

！ ワールド6キーのある横穴に行かず真っ直ぐ進む。奥の大グモを倒すとフレームスローワーが手に入る。

！ セーブポイント付近、上の通路と柵手前の敵はプラズマライフルの狙撃で倒す。

！ 柵が開くたびにリーパーが出てくる。あらかじめ洞穴にシュレッダーで掃射しておこう。

>>エリア4：AREA4

右へ曲がり、滝があるところまで進む。そのまま下に降り、河を下る。水中に潜れる場所に来たら、奥のほうから左へ進む。突き当たりのスイッチを撃つ。スイッチの下の水路へ。水から出たらクモの巣があるところまでひたすら進む。クモの巣のある広場に出たら、左奥の通路へ進む。3体の大グモを倒す。開いた扉から奥へ。柵をくぐり橋を越えたら、すぐ右の横穴へ。下の高台にジャンプで降り、カギを手に入れる。崖にかかるハシゴから通路に戻る。先へ進む。河の上の通路でプラスチック爆弾を手に入れる。さらに進んで河の上の通路に出たら、左の崖にあるハシゴにジャンプでつかまり横穴へ。奥の穴へ落ちる。

！ 滝のある場所の浮かぶ足場を伝っていけば、レッドイーグルフェザーが取れる。

！ 河の上にかかっている通路に敵がいる。下から狙撃しておくとよい。

！ スイッチを押すとリーパーが2体出てくる。水中に潜り、後退して待ち構えるとよい。

>>エアダクト

テレポートの手前で右に曲がり、柵のあるところまで出る。右の石にカギをはめる。柵の中に入り、右の通路から上へ。岩にプラスチック爆弾をセットする。テレポートへ戻る。

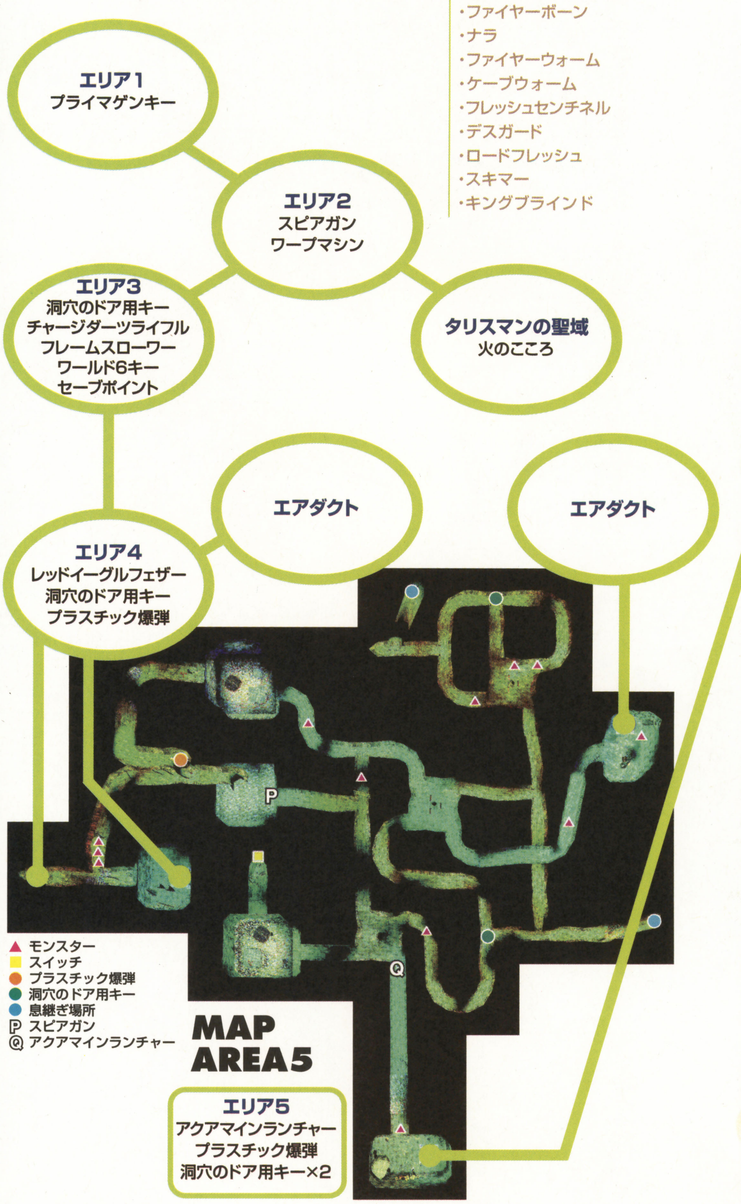
！ ガーディアンはつぎつぎと現れるので、相手にしないほうがよい。

>>エリア4：AREA4

開いた扉から出たら右に曲がり、河まで出る。そのまま河に降り、同じルートを辿って河の上の通路までやって来る。今度は道なりに進み、洞穴のT字路を右に曲がり穴に落ちる。

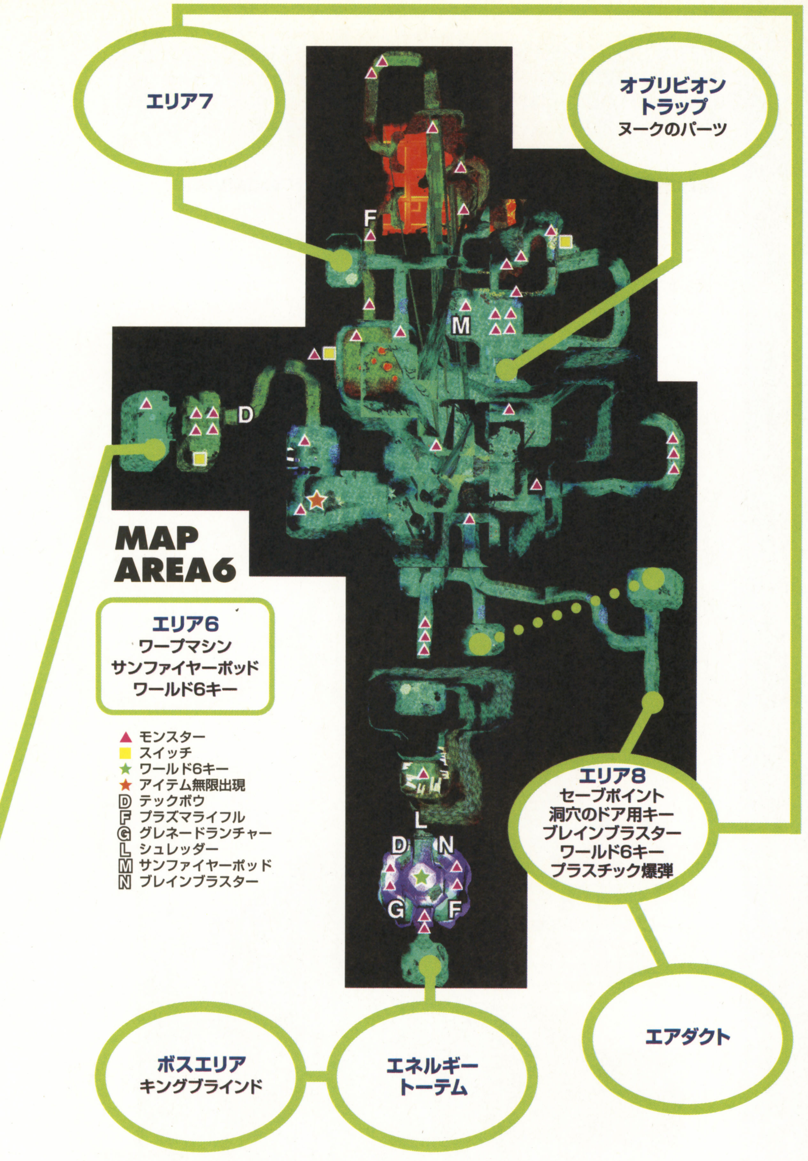
>>エリア5：AREA5

左の通路を進み水の中へ。正面の水路に入る。T字路を右へ。少し広い場所に出たら右に行き、水から上がる。足場を伝って奥のスイッチを押す。再び水中に入り、T字路まで水路を戻る。そのまま真っ直ぐ進み、ふたつ目のT字路は左へ。道なりにずっと進む。水から上がり、足場を伝い奥へ進む。プラスチック爆弾を手に入れ、下に落ちる。最初の水中へ落ちた地点に戻るので、再び水中に入って進む。T字路を右、広い場所に出たら左に折れる。そのまま進み、途中で洞穴のドア用キーを手に入れる。その場で右に進み、突き当たりで息継ぎをする。水路に戻ったら途中で右に曲がり、広い場所まで出る。左奥の突き当たりで息継ぎする。水中に戻り、左の水路を進み、洞穴のドア用キーを手に入れる。(次ページへ)



>>エイドンの助言

アイテム無限出現の場所を教えるわ。エリア3はドクロの柄のスイッチの横と、セーブポイント手前の横穴の岩の後ろ。エリア4は河のいちばん下流にある小さな陸地。エリア6は光の射す場所の一段下の岩の裏。また、ワールド5でささやきのタリスマンを手に入れたら、エリア1を再び訪れること。崖のところを左に進めば、その奥でプライマゲンキーが手に入るわ。あともうひとつ。じつは火のこころのタリスマンはなくてもゲームに支障はないの。どうしても手に入れたいときは、プライマゲンキーを取りに訪れたとき、エリア2まで足を延ばせばいいわ。水中の右奥のスイッチを押し、水路を進んで行けば、タリスマンの聖域へのワープマシンに入れるわ。



MONSTER LIST

もとの水路に引き返し、途中右の水路へ入る。左側を進み、水から出てテレポートへ。

! アクアマインランチャーを装備すると水中を速く進める。必ず手に入れること。

! 息継ぎがこのエリアは重要。無理をせずマメに息継ぎをすること。敵を無視するのも必要。

>>エアダクト

正面の石にカギをはめる。開いた柵から中へ。右の通路を進み、岩にプラスチック爆弾をセットする。下に降り、テレポートへ戻る。

>>エリア5：AREA5

アクアマインランチャーのあった水路へ向かう。水路を進み、奥のテレポートへ。

>>エリア6：AREA6

岩にカギをはめる。柵をくぐり、右のスイッチを押す。開いた通路へ。光の射す場所へ来たら下に降りる。左に進み、崖を降りる。左のライフフォースの道へ。そこから下に降りる。左の横穴の大グモを倒し、スイッチを押す。横穴から出たら、左に開いた洞穴に進み、溶岩まで出る。道なりに進む。開けた場所に出たら、左側のガーディアンを倒し、奥のスイッチを入れる。もうひとつの道を進み、ハシゴを上る。奥のワープマシンに入る。

! 崖に降りるまえに、下にいるガーディアンを狙撃で倒す。横穴の大グモも遠くからの狙撃で倒す。

>>オブリビオントラップ

正面の閉まった扉まで進む。2体のフレッシュセンチネルを倒す。開いた通路を進む。奥のデスガードを倒し、ハシゴを上る。ふたつのバルブを回し、下まで戻る。もうひとつの開いた扉へ。左の扉の奥のバルブを回す。フレッシュセンチネルとデスガードを倒す。通路に出て、左の扉へ。ロードフレッシュを倒す。ヌークのパーツを手に入れテレポートへ。

>>エリア6：AREA6

テレポートから出たら裏に回り、崖から落ちる。左の茶色の足場へ飛び移る。回転足場を渡り、上へ上がり、洞穴へ入る。道なりに進み、T字路を右に行き穴に落ちる。

>>エリア7：AREA7

道なりに進んでいく。溶岩のあるところへ出たら、火のこころのマークの辺りから奥のスイッチを撃つ。さらに先の洞穴に進む。道なりに進み、広い場所に出る。大グモを2体倒す。開いた扉へ。また、延々道なりに進む。分岐に来たら左、左と進み、穴に落ちる。

>>エリア8：AREA8

洞穴を進み、開けた場所に出る。4体のケーブウォームを倒す。開いた扉へ。また、広い場所に出たら、左側の細い通路から下に降りる。ブラインドセンチネルを倒し、後ろの通路へ。ハシゴをふたつ上がって行き、高台の通路に出る。道なりに進み、洞穴に入る。再び高台の通路に出たら、崖の横の左側の道を進む。ライフ+10が続く通路を進み、柵まえの大グモを倒す。開いた柵から奥へ。ワールド6キーを手に入れる。ナラ4体、ガーディアン、ブラインドセンチネルを倒す。開いた通路へ進む。ガーディアンを倒しながら柵を開け、道なりに通路を進む。ブレインブラスターの弾があるところまで来たら、ジャンプで下に降り、プラスチック爆弾を取る。開いた通路を進み、奥の大グモを倒し、穴に落ちる。

2ヵ所目の高台の通路で分岐を右に進み、いちばん上まで行き、下のフルライフのあるところへジャンプで降りる。敵を倒して進んでいくと、ブレインブラスターが手に入る。

>>エアダクト

通路途中で右に曲がり、広い場所に出る。右の木の通路を上り、左右の部屋で洞穴のドア用キーをふたつ手に入れる。下に降り、中央の通路へ。右の岩にキーをはめる。柵を抜け、右の通路を進み、岩にプラスチック爆弾をセットする。下に降り、テレポートへ戻る。

! 部屋の中に敵が潜んでいる。グレネードランチャーやシュレッダーの反射を利用して倒すとよい。

>>エリア8：AREA8

通路を少し戻り、下の地面へ落ちる。左手に柵とカギ穴が見つかるが、先の通路へ進む。洞穴に入り、分岐は曲がらず、ひたすら真っ直ぐ進む。突き当たりで洞穴のドア用カギを手に入れたら、柵とカギ穴のところへ戻る。カギ穴にカギをはめる。柵の中へ。ガーディアンと2体の大グモを倒す。左の柵へ。大グモを倒す。開いた通路へ。穴に落ちる。

>>エリア6：AREA6

左に曲がり通路を進む。回転足場を伝って進んでいく。タルを壊し、石の橋を作る。奥に進み、ワールド6キーを手に入れる。ナラ4体、ブラインドセンチネルを倒す。開いた扉から奥に進み、ワープホールに入る。

! 回転足場から落ちても、下の横穴の奥のテレポートから上に戻ることができる。

! 回転足場の上で位置を調節する場合はジャンプで。下の敵は邪魔になるので倒しておくとよい。

>>エネルギートーテム

敵を倒し、エネルギートーテムを守る。

>>ボスエリア

キングブラインドを倒す。

水中から出てくるスキマーをフレームスローワーで一掃する。つぎに4つの触手をシュレッダーで追い払い、天井の4つの排出口を破壊する。さらに出てきた3つの触手の先端を攻撃し、最後に天井の目玉を攻撃する。

WORLD5 マンティスの巣

THE HIVE OF THE MANTIDS

異世界からやってきた昆虫族マンティス。彼らはプライマゲンに協力し、地球侵略を企てていた。それを阻止するためには、マザーコンピューターを破壊しなければならない。しかし、先に進むためにはバリアの解除が必要となる。各エリアに点在するバリア発生マシンの発見がポイントだ。

MISSION	NEW WEAPON	MONSTER
・3匹のクイーンマンティスの幼虫を駆除する ・マザーコンピューターを破壊する ・ワープマシンを作動させる ・エネルギートーテムを守る	・ファイヤーストームキャノン ・サーチマインランチャー ・スコーピオンミサイル	・ホッパー ・ワーカー ・ドロン ・ソルジャー ・フレッシュセンチネル ・デスガード ・ロードフレッシュ ・クィーンマンティス

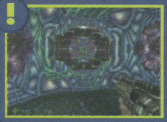
>>エリア1：AREA1

部屋の四方にある砲台をすべて破壊する。中央のテレポートに入る。

! テレポートの周りにいる4体のドロンは、外側の通路からプラズマライフルの狙撃で倒す。

>>エリア2：AREA2

正面のバリア発生マシンを破壊する。左の通路へ。部屋右奥のバリア発生マシンを壊す。スタート地点に戻り、もうひとつの通路へ。部屋左奥の2階のドロンを倒す。昇降機に乗って上へ。通路を進み、扉のまえのドロンを倒す。部屋の天井に設置されたふたつの砲台を破壊する。部屋の右の通路へ行き、奥のスイッチを押す。部屋に戻り足場を伝って、柱の上のワールド6キーを取る。もうひとつの通路を進み、奥のテレポートへ。



! 途中にある小さい部屋の壁は破壊でき、奥にはアイテムがある。オートマップで線が映らない場所が破壊できる壁だ。ほかのエリアにも同じような場所があるのでチェックするとよい。

! 砲台は部屋に入らず、扉のところから狙撃で破壊すればよい。

>>エリア3：AREA3

十字路を左へ曲がる。広い場所に出たら左に進み、ライフフォースのあるところから下の足場にジャンプで降りる。右側の足場へ降りる。正面の足場へ降りる。上にある砲台を破壊する。足場の先にある部屋に入る。正面の扉に進み、バリア発生マシンを破壊する。部屋から出て、左の扉へ進む。昇降機で上へ。広い部屋に出たら天井の4つの砲台を破壊する。開いた扉へ進む。広い部屋に出たら奥にあるスイッチを押す。部屋に戻って左側にある昇降機に乗る。2階のスイッチを押す。もうひとつの昇降機で上の通路へ。道なりに進み、突き当たりで部屋に降りる。部屋から出たら左の通路を進み、奥のテレポートへ。

! 途中にある壷のようなものは卵。武器で破壊できるが、いちばん大きなものからはホッパーが出てくる。邪魔になるもの以外は無視していったほうがよい。

! 足場に移るまえに、向こう側の壁にいるドロンを狙撃で倒しておく。

! 部屋にいる4体のホッパーはシュレッダーの破壊弾でまとめて一掃する。

>>エリア4：AREA4

広い部屋に出る。中央の柱にある4つのスイッチを押す。昇降機で上へ。通路を進む。閉じた扉のところでドロンを倒す。開いた扉から先へ進みテレポートに入る。

! スイッチを押すとホッパーが3体現れる。スイッチは後ろ向きで押すこと。

! 通路の途中のアイテムを取ると敵が現れる。取るときは後ろ向きで。

>>エリア5：AREA5

広い場所に出る。左にいるドロンを倒し、奥の扉を開けておく。通路を戻り、ライフフォースのあるところから下の足場へ降りる。さらに下の通路へ降りる。部屋の4つの砲台を破壊する。開いた通路へ進み、バリア発生マシンを破壊する。部屋に戻る。左の部屋から昇降機で上へ。通路を進む。突き当たりで下の部屋に降りる。右の部屋でワールド6キーを手に入れる。奥の壁を壊しスイッチを押す。中央の部屋に戻り、正面の通路へ。最初の広い場所に出るので、同じルートを辿り下の部屋へ。左の扉からワープマシンに入る。

! 2階の通路の分岐は、どちらも同じ道に続いている。

>>オブリビオントラップ

中央の機械に近づく。背後のロードフレッシュ2体を倒す。開いた扉から先へ。ロードフレッシュを倒す。奥の部屋に進み、バルブを回す。通路を戻り、2体のセンチネルを倒す。もうひとつの通路を進む。ロードフレッシュを倒す。開いた扉から奥へ。扉のまえのロードフレッシュを倒す。ヌークのパーツを手に入れ、テレポートへ。

! 敵はブレインブラスターやファイヤーストームキャノンで倒す。

>>エリア5：AREA5

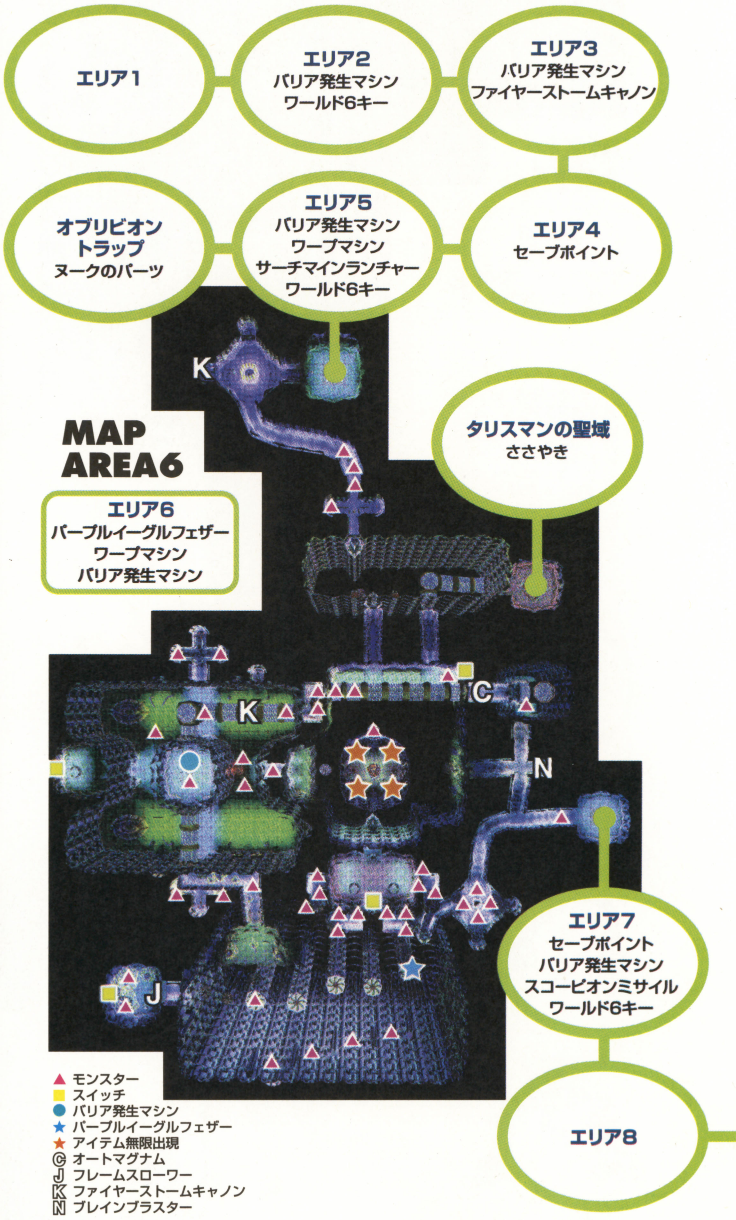
ワールド6キーのあった場所まで進む。ライフ+10のある通路からテレポートへ。

>>エリア6：AREA6

通路を進み突き当たりまで出る。斜め左下の通路にジャンプで降りる。通路を進む。開けた場所に出たら正面の塔にいるドロンを倒す。左にいるソルジャーを倒し、後ろのスイッチを押す。動き出した昇降機に乗って、塔に渡る。正面に進み、下の通路に降りる。スイッチを押す。すべてのホッパーを倒す。塔に戻り、左の部屋へ。中央の柱の左側の壁を破壊する。中のバリア発生マシンを破壊する。中央の扉に進み、スイッチを押す。塔に戻る。真っ直ぐ進むと正面からドロン1体出現。昇降機に乗って向こう側へ。ブレインブラスターがあるところへ来たら左の壁を破壊する。昇降機で上へ。空中に浮いた足場があるところまで通路を進む。足場を右に行き扉をくぐる。壷のようなものを壊し、背後にあるスイッチを押す。引き返し、正面の下の足場へ降りる。最後の足場でパープルイーグルフェザーを手に入れる。左下の通路に降りる。道なりに進み、ふたつの分岐を左へ行き、塔へ戻る。塔の右側の昇降機で下へ。右奥にあるスイッチの横の通路へ進む。奥のテレポートへ。

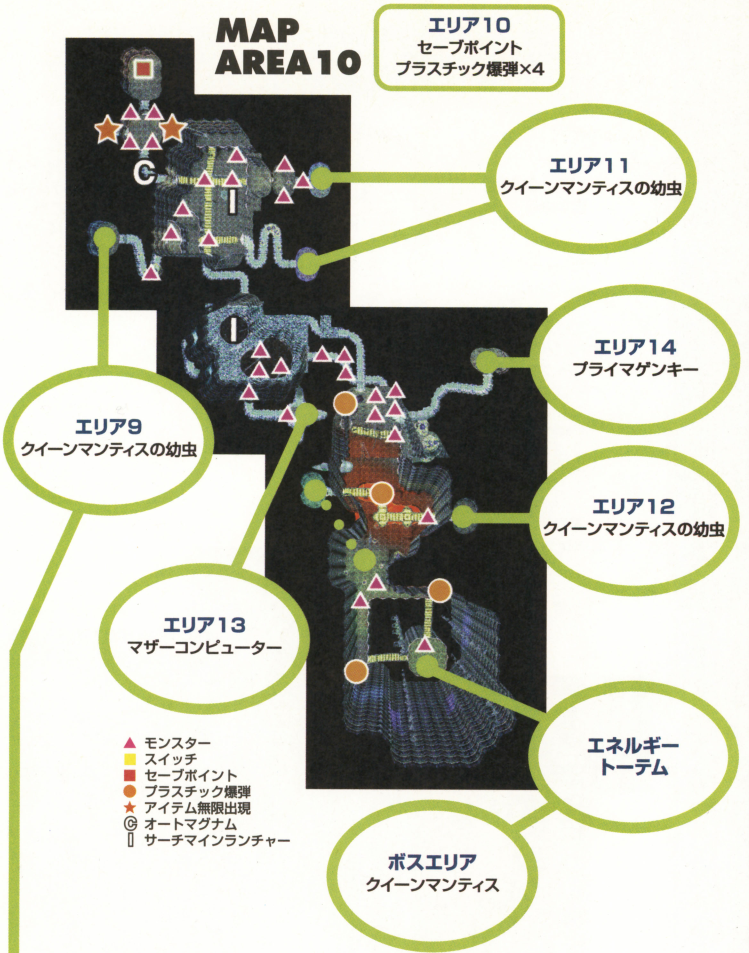
! 塔のドロンは通路の内側から狙撃、ソルジャーはブレインブラスターで倒す。

! スイッチを押すとワーカーが出てくる。サーチマインランチャーをセットしておくとよい。



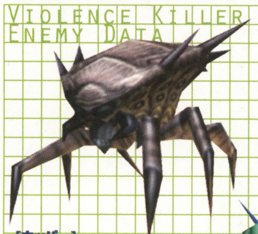
>>エイドンの助言

アイテム無限出現の場所を教えるわ。エリア1は砲台の破壊で現れる部屋。アイテムとライフが出るわ。エリア2はふたつ目のバリア発生マシンがある部屋よ。黄色い柱のあいだの壁を破壊すると見つかるわ。エリア3はフルライフがある小部屋の壊れる壁の奥よ。エリア5はエリア6へのテレポートの部屋。エリア6は昇降機で上がる塔。エリア7は8つのバリア発生マシンがある部屋と、ワールド6キーのある大きな部屋の奥。エリア7はホッパーの巣がたくさんある通路の奥。ただしそこの壁を破壊してしまうと出らなくなるわよ。エリア10はセーブポイント手前の小部屋の壁の裏よ。そして、プライマゲンキーのことを忘れないでね。真実の目を手に入れたら、ワールド5へ戻ってくるのよ。

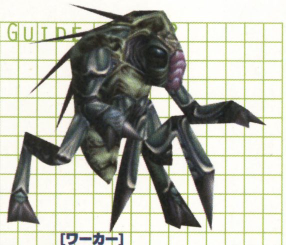


MONSTER LIST

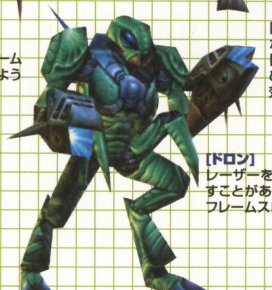
VIOLENCE KILLER SURVIVAL GUIDE
ENEMY DATA



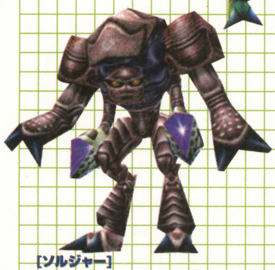
[ホッパー]
集団で襲いかかってくる。フレームスローワーで炎を撒き散らすようにするとよい。



[ワーカー]
ホッパーと似たモンスター。見た目が似ているがこちらは少し大きめ。これもフレームスローワーが効果的。



[ドロン]
レーザーを放つ。倒すとプラズマ弾を落とすことがある。攻撃はプラズマライフルかフレームスローワーで。



[ソルジャー]
強力なレーザーを使う。遠くからの狙撃、もしくはチャージダーツライフルで麻痺させて攻撃する。

[クイーンマンティス]
昆虫族の女王。尾から爆弾を落し、口からは超音波を発射する。また、ホッパーを召喚してくる。

>>タリスマンの聖域

祭壇に近寄る。奥で“ささやき”のタリスマンを手に入れる。テレポートへ戻る。

>>エリア6:AREA6

塔に戻り、左へ進む。通路の分岐を右、左と進み、奥のテレポートへ。

>>エリア7:AREA7

広い部屋まで出る。柱の上にいる4体のドロンを倒す。2体のソルジャーを倒す。開いた扉から通路へ。広い部屋に出るまで進む。正面右側の扉へ進む。塔にいるドロンを倒す。移動する足場に乗って塔へ。正面に進み右へ折れる。そこから水中に落ちる。右側にある水路へ進む。水から上がり、奥のバリア発生マシンを破壊する。水路を戻り水面に出る。昇降機で上へ。広い部屋に戻る。右側のライフ+10のある通路に進む。昇降機で上へ。通路を進む。突き当たりに来たら、下の部屋に降りる。天井のふたつの砲台を破壊する。8つのバリア発生マシンを破壊する。昇降機に乗って大きな部屋に出る。右の扉に入り、先ほど来た塔に渡る。正面に進み、今度は左に折れ、足場を伝っていく。小部屋に出たら右へ。奥の通路に向かう。扉が閉まるが、出てきた2体のドロンを倒す。再び通路を進み、ワールド6キーを手に入れる。小部屋まで戻る。右の通路を進み、奥のテレポートへ。

! 広い部屋の敵はブレインブラスターで倒す。発射したら遮蔽物の背後に隠れる。

! 塔の手前の部屋の中央の柱にあるスイッチを押すと、セーブポイントへの扉が開く。

! 塔の下に4体のソルジャーがいる。上からブレインブラスターで倒しておくとよい。

>>エリア8:AREA8

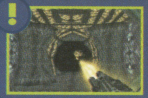
通路を進み、広い場所まで出る。奥まで進み、上にいるドロンを倒す。その下からハシゴを上がる。分岐は右に進み、広い場所に出る。右側の上のドロンを倒す。またそこからハシゴを上がる。通路を進み、扉の奥のテレポートに入る。

! ホッパーは無限に出てくる。上のほうにある巣を破壊すれば出てこなくなるが、無視して先に進んだほうがよい。どうしても巣を破壊したければ、グレネードランチャーかシュレッダーを巣の中に発射すること。

! もうひとつ通路があるが、奥はホッパーの巣だらけ。無理していくことはない。

>>エリア9:AREA9

広場を真っ直ぐ横切り、卵を破壊し通路に入る。通路を回り込み、卵で塞がれた部屋に進む。部屋中央のクイーンマンティスの幼虫を倒す。通路を右に行き、左手の通路へ入る。広場の奥の扉から、テレポートへ。



! クイーンマンティスの幼虫は部屋に入らず、通路の外のほうから攻撃する。近づきすぎるとドロンが出てきてしまう。

>>エリア10:AREA10

通路を進み、広い場所に出る。下に降りて左へ進む。ソルジャーの脇のハシゴを上がる。通路を進み、十字路を左に行き、壁を破壊する。奥のテレポートへ。

>>エリア11:AREA11

広い場所に出たら、左奥の通路へ。分岐は左に曲がり、途中右にある卵で塞がれた通路へ。部屋の奥のクイーンマンティスの幼虫を倒す。通路に出たら右に行き、途中左手にある通路に入る。道なりに進み、扉をくぐりテレポートへ。

! 右奥のライフフォースがあるところから壁を上ることができる。奥にはウルトラライフが。

>>エリア10:AREA10

通路を進み、突き当たりで下の通路に降りる。分岐は左に。水のある場所まで出る。水中に入り、左側の水路に進む。水から出て通路を進み、広い場所に出る。浮いた足場に行かず、下に降りる。右のプラスチック爆弾を取る。奥に進み、ふたつのプラスチック爆弾を取る。道を引き返し、池の中のテレポートへ。通路を進み、さらに奥のテレポートに入る。

>>エリア12:AREA12

広い場所に出たら左側へ進む。扉を抜け溶岩のあるところへ出る。前方の足場に降りる。網状のハシゴに取りついて上がる。下の足場に降りる。ハシゴに取りついて上がる。右奥のスイッチを押す。道を戻って、昇降機に乗る。ふたつのスイッチを押す。開いた扉から奥へ。水のあるところに降りる。奥のハシゴを上がる。通路を進み、奥の部屋のクイーンマンティスの幼虫を倒す。テレポートへ戻る。

>>エリア10:AREA10

扉を出たら上の通路から下に降りる。右奥の通路へ進む。水のあるところへ出たら、前方のハシゴから足場へ上がる。左上のドロンを倒す。そこのハシゴを上がる。奥に進み、ソルジャーを倒して後ろのテレポートへ。

>>エリア13:AREA13

奥の部屋に進み、四方の柱にプラスチック爆弾をセットする。テレポートへ戻る。

>>エリア10:AREA10

プラスチック爆弾があった場所まで戻り、奥のワープホールへ。

>>エネルギートーテム

敵を倒し、エネルギートーテムを守る。

>>ボスエリア

クイーンマンティスを倒す。

[クイーンマンティス]

! ホッパーはフレームスローワーで焼き殺す。クイーンマンティスはシュレッダーを使用しよう。弱点は白く色が変化しているところ。3段階に弱点は変わる。岩の柱を楯にして戦うといいだろう。

WORLD6 プライマゲンシップ

THE PRIMAGEN'S LIGHTSHIP

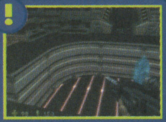
プライマゲンが監禁されている宇宙船。プライマゲンが管理するオートメーション化されたロボット工場の廃液により、魂の河が汚染されていた。各エリアはエリア1を中継して進む構造になっている。また、ファンの風力を利用した移動と、通路に出現する砲台が厄介な存在となろう。

>>エリア1：AREA1

通路を進み、広い場所に出たら左へ。トルーバーを倒し、奥の通路へ進む。分岐は左へ行き、突き当たりまで進む。左側のスイッチを押す。現れたテレポートに入る。

>>エリア2：AREA2

最初の分岐は右、ふたつ目は真っ直ぐ進む。部屋に出たらファンのところへ。ファンの力で上昇し、発電マシンのパーツを取る。同じようにファンで2階に上がり、右側の通路を進む。T字路はどちらに進んでもよい。部屋に出たら、奥の階段を上り、先に進む。ジャンプで発電マシンのパーツまで移動する。パーツをふたつ取ったらもう一度階段を上がり、ジャンプした位置まで来る。そこで反転し、ジャンプで向こうへ移る。昇降機で上へ。柱の裏にあるスイッチを押す。開いた扉から奥へ。分岐は右に行く。扉を抜けて広い場所に出る。左の階段を降り、階段下のささやきのマークに乗る。通路を進み、再びささやきのマークに乗る。部屋にあるスイッチを押す。開いた扉を出て左へ。先程来た場所に出る。今度は左手の階段ではなく、右のライフ+10があるところから、向こう側の下の通路へジャンプで移る。通路を進み分岐は左に。横のスイッチを押す。現れた通路に進んでパーツを取る。通路を戻り左の扉へ。分岐を左に進み、発電マシンのところへ。中央の4つのパーツを取り替える。通路を戻り、左の扉へ。横のスイッチを押しテレポートに入る。



ファンで上昇するにはジャンプする。浮いているときの移動は、水中での操作と同じように。

>>エリア1：AREA1

通路を真っ直ぐ進み、コンソールのスイッチを押す。そこから下に降り、先へ進む。途中左にある通路に入る。通路の奥まで進み、横のスイッチを押してテレポートへ。

>>エリア3：AREA3

部屋に出たら左側のファンに乗って上へ。細い通路にジャンプで移り、奥のスイッチを押す。再びファンで上に上がり、動き出した足場に乗って進む。コンソールのスイッチを押す。下に降り、開いた扉へ。分岐は右、左と進む。コンソールのスイッチを押す。開いた扉へ進む。真ん中のファンで正面の足場に移動する。右のファンから左回りに進んでいく。パーツのある足場へジャンプで渡る。右側のスイッチを押し、下まで戻る。新たに開いた扉へ進む。分岐は右に行き、垂直に伸びるダクトに出る。ダクトの下に進み、右側の通路に入る。広い場所に出たら、左下の通路に降りスイッチを押す。降りてきた昇降機に乗って上へ。スイッチを押す。右手のダクトに入る。突き当たりで穴から落ちる。背後の通路に進み、パーツを入手する。通路を戻る。ダクトを進んでいく。分岐は左、右、右と進む。ファンで上に上がる。左を向き通路へ進む。部屋に出たらふたつのスイッチを押す。開いた扉へ。真っ直ぐ進み、左のスイッチを押してテレポートへ。

! ファン、スイッチ、動く足場の移動はす速く行わなければならない。ファンはジャンプボタンを押すと上昇が速くなる。スイッチはファンのほうを向き、横向きでスイッチを押す。

! 垂直に伸びるダクトの移動は視点を下に向けて進めばよい。上左手の通路に行けばセーブポイント。

! 狭いダクトは風に押される。ファンに触れると即死なので、ブレーキをかけながら進むこと。

>>エリア4：AREA4

分岐を左に曲がる。途中にあるスイッチを押す。急いで先に進み、閉じるまえに左手の扉に入る。昇降機で上がる。通路を進み、部屋に出る。中央コンソールのスイッチを押し、正面左右のどちらかの扉へ。パーツを取って中に飛び込む。部屋を横切り奥のスイッチを押す。開いた扉からジャンプでパーツを取る。再びスイッチを押して、左右どちらかの扉へ飛び込む。中央のふたつのスイッチを押す。右の通路に進む。発電マシンのパーツを取り替える。部屋に戻り、もうひとつの開いた扉へ。スイッチを押してテレポートに入る。

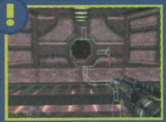
! スイッチを押して扉が閉まるまで10秒ほど。左右の移動でコンソールを抜けるとよい。

>>エリア1：AREA1

分岐は左に進み、コンソールのスイッチを押す。右端から下に降り、前方の通路へ進む。突き当たりのスイッチを押し、開いた扉へ。横のスイッチを押しテレポートに入る。

>>エリア5：AREA5

最初の分岐は右、つぎは真っ直ぐ進み、広い場所に出る。階段下の昇降機に乗って、中央のコンソールへ。スイッチを押す。振り返って、横に移動する足場に移る。さらに向こう側のダクトへ。パーツを取ったら下に降りる。再び昇降機、中央のコンソール、横に移動する足場と辿っていく。今度は右の通路へ進む。階段を上がる。そこから通路にある3つのスイッチを連続で押していき、右側の開いた扉に入る。さらに開いた扉へと進み、奥でパーツを手に入れる。戻って横のスイッチを押す。左の扉を抜け、右へ進む。途中左手のダクトに入る。ファンで上がったり下がったりしながら道なりに進んでいく。ダクトを出たら左に行き、スイッチを押してテレポートに入る。



! ダクトはオートマッピングを利用して進めばよい。

電熱線を横切るときは、連続でジャンプをすればうまく渡れる。

>>エリア6：AREA6

分岐は右へ。途中右手にある信念のやくどうから飛ぶ。コンソールのスイッチを押したら戻る。右に進む。部屋に出たら、中央の階段を上がり、奥のスイッチを押す。(次ページへ)

>>エイドンの助言

アイテム無限出現の場所を教えるわ。エリア1はプライマゲンキーの周り。エリア9はロボットプラントコンピューターがある部屋よ。エリア1に戻ってきたときは、忘れずにライフと武器の補充をしておくといいわ。また、通路の突き当たりにあるアイテムは、しゃがんで進めば取れるわよ。そうそう、通路の角に出る砲台は、後ろを向くと出てきたりするので厄介ね。す速くシュレッダーなどで破壊するといいわ。砲台は一度壊せば、再び復活することはないわ。

MISSION

- ・4つの発電マシンのパーツを取り替える
- ・3つのロボットプラントを破壊する
- ・ワープマシンを作動させる

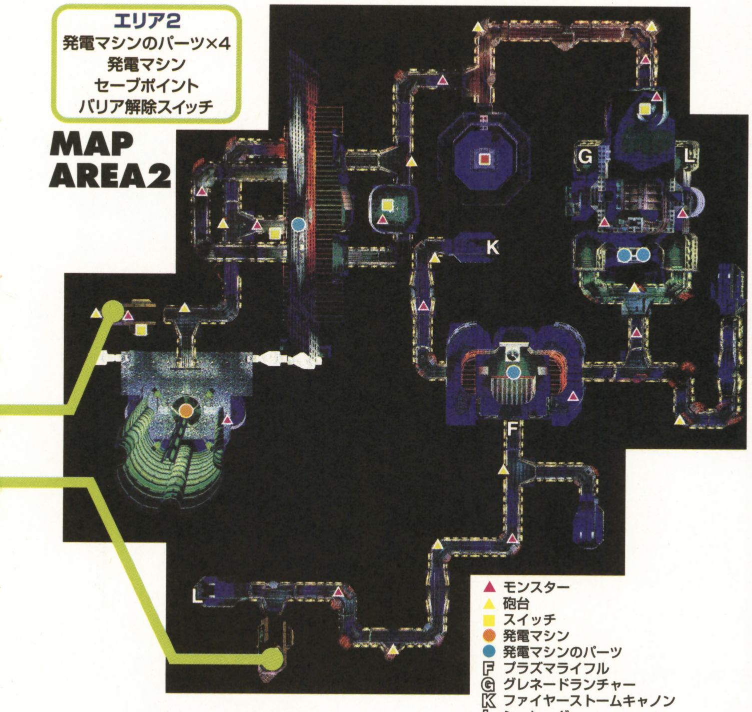
NEW WEAPON

- ・レイザーウインド

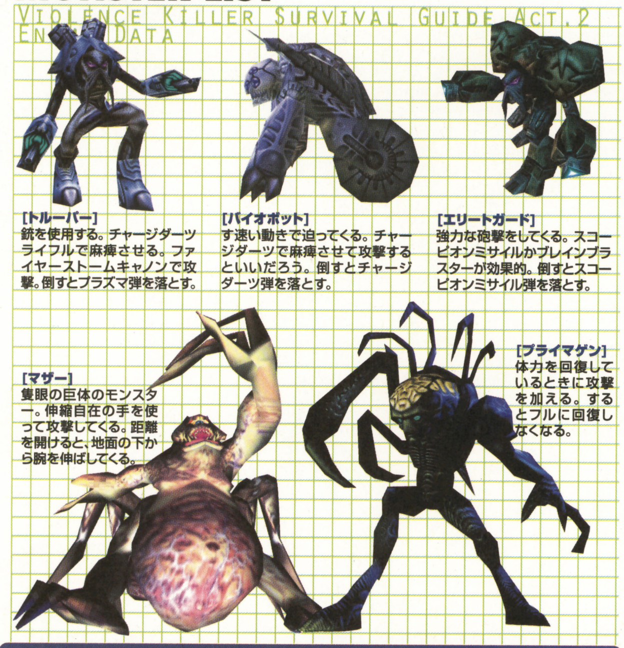
MONSTER

- ・トルーパー
- ・バイオボット
- ・エリートガード
- ・フレッシュセンチネル
- ・デスガード
- ・ロードフレッシュ
- ・マザー

MAP AREA2



MONSTER LIST



[トルーパー]
銃を使用する。チャージダーツライフルで麻痺させる。ファイヤーストームキャノンで攻撃。倒すとプラズマ弾を落とす。

[バイオボット]
す速い動きで迫ってくる。チャージダーツで麻痺させて攻撃するといいだろう。倒すとチャージダーツ弾を落とす。

[エリートガード]
強力な砲撃をしてくる。スコーピオンミサイルかブレインブラスターが効果的。倒すとスコーピオンミサイル弾を落とす。

[マザー]
隻眼の巨体のモンスター。伸縮自在の手を使って攻撃してくる。距離を開けると、地面の下から腕を伸ばしてくる。

[プライマゲン]
体力を回復しているときに攻撃を加える。するとフルに回復しなくなる。

>>プライマゲンルーム

セントラルハブの中央に6つのプライマゲンキーをはめると、プライマゲンルームへ入れるようになる。そこには諸悪の根元であるプライマゲンが待ち構えている。プライマゲンの最初の弱点は触覚。それを破壊すると腕、頭部と弱点が変わっていく。フロアーを後退しながら、左右どちらかに回り込みながら攻撃する。爆弾は横の移動で避け、飛行物体のダイモフォドンはシュレッダーで破壊する。

すぐに下に降り、左側の階段を上がり、先の扉へ飛び込む。パーツを取る。スイッチを押し、部屋を出る。右の階段を上がり扉に飛び込む。パーツを取り、スイッチを押す。部屋を出て左へ。中央の下の通路へ。スイッチを押し、開いた扉へ。発電マシンのパーツを取り替える。通路を戻って真っ直ぐ進む。スイッチを押しテレポートへ。

! スイッチを押したら、迅速に扉まで移動しなければならない。横移動がポイント。

! 扉が開くまでに時間がかかる。一度扉を開いてから、スイッチを押して進むとよい。

発電マシンのスライドする足場への移動は、足場同士がいちばん接近したときにジャンプで移る。

>>エリア1:AREA1

分岐は右。通路を進んでコンソールのスイッチを押す。下に降りて左に進む。奥まで行って左の通路へ。突き当たりまで行く。スイッチを押してテレポートに入る。

>>エリア7:AREA7

左右どちらでもいい、通路を奥まで進む。中央にコンソールのあるところへ出る。パーツを手に入れ、左右のスイッチを押す。開いた扉へ。スイッチを押してテレポートに入る。

>>エリア8:AREA8

通路を真っ直ぐ進む。T字路を左に曲がり奥のスイッチを押す。通路を戻り奥の右の扉へ。突き当たりまで進みスイッチを押す。開いた扉から出て、向こう側の扉まで駆け抜ける。右のスイッチを押し先に進む。昇降機で上へ。階段の上のスイッチを押す。通路の大きな昇降機に乗る。ジャンプで空中のパーツを取る。昇降機に戻り左へ進む。閉じた扉まで進む。右奥のスイッチを押す。隣のロッカーを攻撃し、中のピストンを破壊する。階段の上のスイッチを押す。開いた扉へ。真っ直ぐ進み、スイッチを押してテレポートに入る。

! スイッチを押すと、壁からバイオボットが出てくる。サーチマインを置いておくのも手。

>>エリア9:AREA9

道なりに進んでいく。途中の角にある右手の扉に入る。パーツを手に入れ、ロボットプラントコンピューターを破壊する。その裏にあるグレーイーグルフェザーを手に入れる。扉を出る。左に進み、右に開いた通路へ。奥まで進み、柱にあるブルーレーザーバッテリーをふたつ手に入れる。通路を戻り、スタート地点のテレポートに戻る。

>>エリア8:AREA8

通路を進み、分岐を右へ。ワープマシンに入る。

>>タリスマンの聖域

祭壇に近寄る。奥の部屋で"真実の目"を手に入れる。エリア8を通りエリア9まで戻る。

>>エリア9:AREA9

通路を奥まで進み、スイッチを押してテレポートに入る。

>>エリア10:AREA10

真っ直ぐ進み、赤いレーザーまで出る。柱の横のレーザーバッテリーを取り替える。パーツを手に入れ、柱の裏のスイッチを入れる。通路を戻り分岐を左へ。ワープマシンに入る。

>>オブリビオントラップ

左右の通路の奥のバルブを回す。戻って中央の扉へ。左右の昇降機から上へ行きバルブを回す。下に降り、左右の通路を進む。扉のまえのロードフレッシュを倒し、奥のバルブを回す。通路を戻り、開いた中央の通路へ。扉横の2体のロードフレッシュを倒す。ヌークのパーツを手に入れ、奥のテレポートへ。

! 敵はブレインブラスターかスコーピオンミサイルで倒す。バルブまえのデスガードは狙撃で倒す。

>>エリア10:AREA10

青いレーザーのところまで進む。左の通路へ。途中でスイッチを押す。扉から中へ。2本の柱のバッテリーを取り替える。通路を戻り、レーザーをくぐって発電マシンまで進む。水の中に入り、右側の柱のところへ上がる。柱のバッテリーを取り替える。回転する足場から、向こう側の柱へ移動する。柱のバッテリーを取り替える。発電マシンの4つのパーツを取り替える。奥側の水に入り、水路を進む。水から上がってスイッチを押す。水路を戻る。レーザーをくぐった場所まで戻る。左の通路へ。スイッチを押しテレポートに入る。

! 水中から上がるには、2ヵ所ある段差が低いところから。

>>エリア7:AREA7

T字路はどちらに進んでもオーケー。背後の通路を奥まで進む。テレポートに乗る。

>>エリア1:AREA1

分岐は真っ直ぐ。通路を進み、コンソールのスイッチを押す。エリア4のテレポートへ。

>>エリア4:AREA4

部屋まで出る。スイッチを押して扉を開ける。隣の部屋から通路を進み、テレポートへ。

>>エリア3:AREA3

分岐を左へ。そのまま真っ直ぐ進み、真実の目のマークまで進む。透明の通路を上がっていく。突き当たりのスイッチを押す。テレポートへ戻る。エリア4からエリア1へ戻る。

>>エリア1:AREA1

中央のプライマゲンキーを手に入れる。ワープホールへ進む。

>>ボスエリア

マザーを倒す。

[マザー] 最初はシュレッダー、第2段階はファイヤーストームキャノンを使用して腕を攻撃。第3段階はレイザーウインドで頭部を攻撃するといいだろう。このときオートターゲットはオフにしておくとよい。腕の攻撃はジャンプ、体当たりは横の移動でかわす。

©TAITO CORP.1996,1999 ALL RIGHTS RESERVED
※NINTENDO64VRS（音声認識システム）付き／9,800円（税別）
タイトー
1999年7月30日発売
価格 6,800円（税別）

Hello!! Train!!

Densha de GO!!64

初めてのヒトの入門モード

プレイステーション版から登場し、鉄ちゃんが詳しく細かく説明してくれる“入門モード”は、学習コースと練習コースに分けられた。従来の入門モードに相当するのは学習コースだ。

新しく採用された練習コースは、鉄ちゃんの説明がないけれど、持ち時間が999秒もある。これだけ持ち時間があれば、めったに運転中止にはならない。

各路線の特徴をつかんだり、気楽に景色を楽しみたいときは、練習コースをのんびり走ってみるのもいいかもしれないね。

練習コースは秋田新幹線、京浜東北線、東海道本線の3路線を選べる。加速やブレーキなどの車輌の特徴を比べてみよう。

人気路線＋新幹線のおトクなパッケージ！

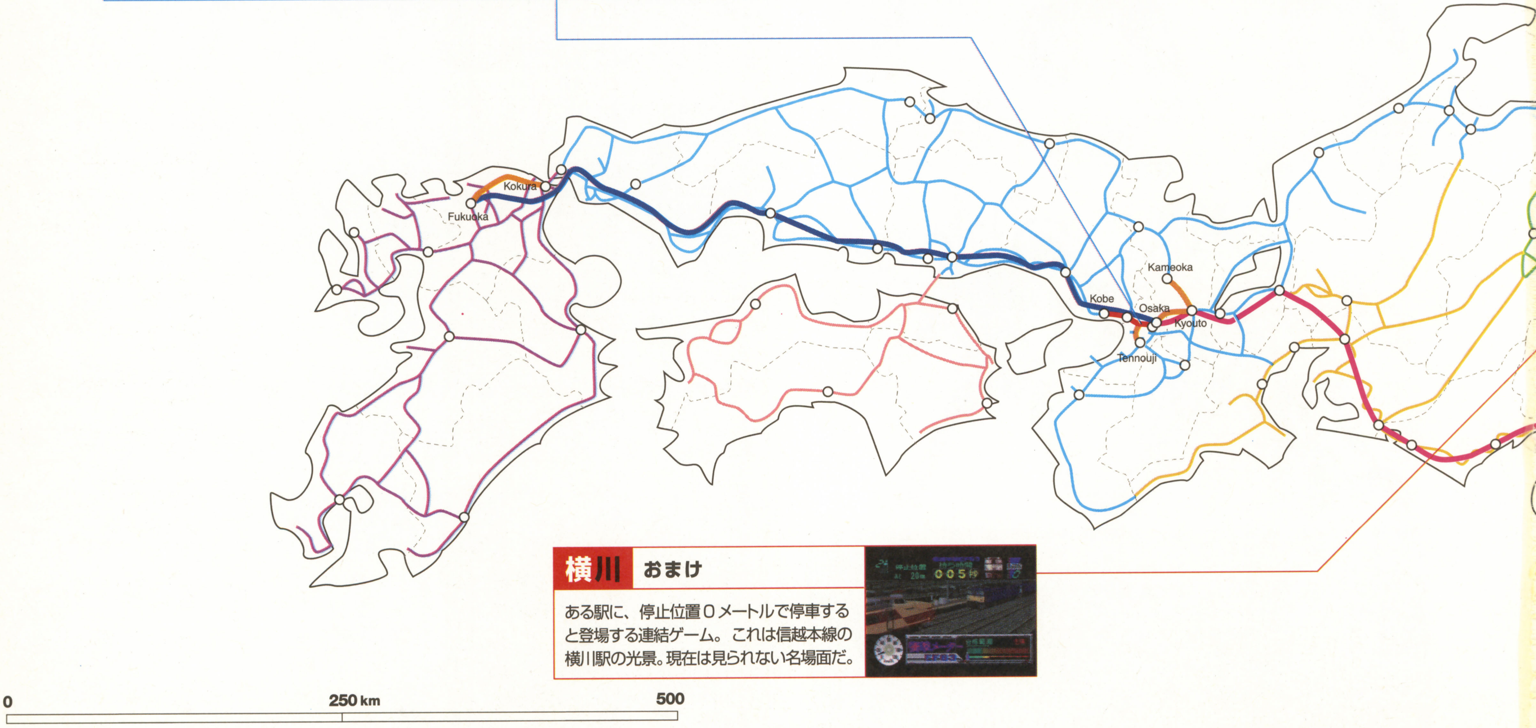
『電車でGO! 64』で登場する路線を地図で紹介しよう。秋田新幹線、ほくほく線、京浜東北線、山手線、東海道本線の4路線で、列車は初級が1本、中級が9本、上級が4本、特級が2本の合計16本だ。これに加えて、ボーナス路線の東北新幹線がある。アーケード版『電車でGO! 2 3000番台』の路線を移植したものだが、既にプレイステーションやパソコンで発売されているシリーズに収録された路線もあるので、全シリーズの人気路線を集めたベスト版ともいえるのだ。

ソフト1本あたりの収録路線が多いので、メニューは路線別に分類されている。路線を選んでから運転する列車を選ぶのだ。

関西路線　東海道本線の終着駅へGO!

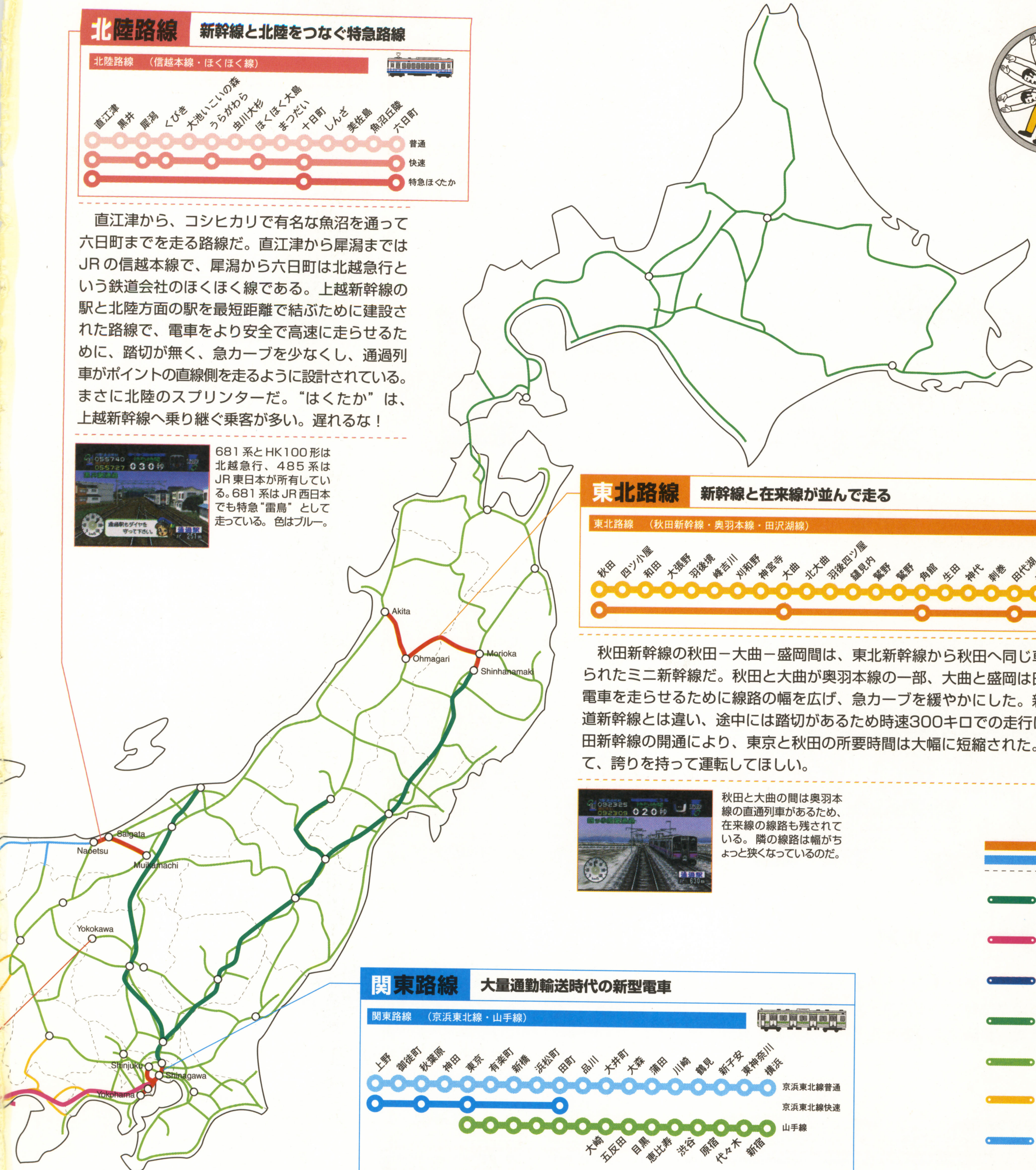
東京から神戸までの東海道本線の中で、大阪から終点の神戸までを走る。この区間はJR線のほかに阪急神戸線や阪神電鉄が走っているので、所要時間の短縮や乗客へのサービスで激烈な競争を繰り広げてきた。ダイヤを守らなければ所要時間が増えるし、電車の運転が下手だと乗り心地が悪くなり、お客さんは隣の鉄道会社を利用する。運転士の責任は重大なのだ。電車は各駅停車用の201系と207系、快速用の221系と223系だ。223系は関西空港行きの快速にも使われる最新型だぞ。

通勤電車、特急電車、貨物列車が忙しく往来する。201系は東京ではオレンジ色の中央線に使用されている電車だ。



横川　おまけ

ある駅に、停止位置0メートルで停車すると登場する連結ゲーム。これは信越本線の横川駅の光景。現在は見られない名場面だ。



北陸路線 新幹線と北陸をつなぐ特急路線

北陸路線　（信越本線・ほくほく線）

直江津　黒井　犀潟　くびき　大池いこいの森　うらがわら　虫川大杉　ほくほく大島　まつだい　十日町　しんざ　美佐島　魚沼丘陵　六日町

普通
快速
特急ほくたか

直江津から、コシヒカリで有名な魚沼を通って六日町までを走る路線だ。直江津から犀潟まではJRの信越本線で、犀潟から六日町は北越急行という鉄道会社のほくほく線である。上越新幹線の駅と北陸方面の駅を最短距離で結ぶために建設された路線で、電車をより安全で高速に走らせるために、踏切が無く、急カーブを少なくし、通過列車がポイントの直線側を走るように設計されている。まさに北陸のスプリンターだ。"はくたか"は、上越新幹線へ乗り継ぐ乗客が多い。遅れるな！

681系とHK100形は北越急行、485系はJR東日本が所有している。681系はJR西日本でも特急"雷鳥"として走っている。色はブルー。

東北路線 新幹線と在来線が並んで走る

東北路線　（秋田新幹線・奥羽本線・田沢湖線）

秋田　四ツ小屋　和田　大張野　羽後境　峰吉川　刈和野　神宮寺　大曲　北大曲　羽後四ツ屋　鑓見内　鶯野　鶯野　角館　生田　神代　刺巻　田代湖　赤渕　春木場　雫石　小岩井　大釜　盛岡

普通
こまち

秋田新幹線の秋田－大曲－盛岡間は、東北新幹線から秋田へ同じ車輛で直通するために作られたミニ新幹線だ。秋田と大曲が奥羽本線の一部、大曲と盛岡は田沢湖線である。新幹線電車を走らせるために線路の幅を広げ、急カーブを緩やかにした。新しい線路を使った東海道新幹線とは違い、途中には踏切があるため時速300キロでの走行はできない。しかし、秋田新幹線の開通により、東京と秋田の所要時間は大幅に短縮された。東北のスター列車として、誇りを持って運転してほしい。

秋田と大曲の間は奥羽本線の直通列車があるため、在来線の線路も残されている。隣の線路は幅がちょっと狭くなっているのだ。

Touhoku,Jouetsu, Yamagata shinkansen
東北・上越・山形新幹線

Toukaido shinkansen
東海道新幹線

Sanyo shinkansen
山陽新幹線

JR Hokkaido
JR北海道

JR Higashinihon
JR東日本

JR Toukai
JR東海

JR Nishinihon
JR西日本

JR Shikoku
JR四国

JR Kyusyu
JR九州

Densha de GO!! N64
電車でGO!! N64

Densha de GO!! 2
電車でGO!! 2

関東路線 大量通勤輸送時代の新型電車

関東路線　（京浜東北線・山手線）

上野　御徒町　秋葉原　神田　東京　有楽町　新橋　浜松町　田町　品川　大井町　大森　蒲田　川崎　鶴見　新子安　東神奈川　横浜

大崎　五反田　目黒　恵比寿　渋谷　原宿　代々木　新宿

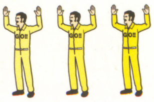
京浜東北線普通
京浜東北線快速
山手線

山手線と京浜東北線が登場する。どちらも首都圏の通勤電車を代表する路線だ。数年前まではどちらも各駅停車で、併走する品川－田端間を競争するように走っていたが、現在は京浜東北線が昼間だけ快速運転をしている。

電車は山手線が205系、京浜東北線が209系で、窓が開かない京浜東北線の209系の方が新しい車輛だ。ラッシュ時の通勤客を効率良く運ぶため、CTCという最新式の信号システムを搭載している。ダイヤが乱れると何万人もの通勤客に影響が出てしまうのだ。

ブレーキをかけると、車輪の力でモーターを回転させて発電し、架線に電気を戻す機能が付いている新型車両。省エネルギー電車なのだ。

What a wonderful Train!

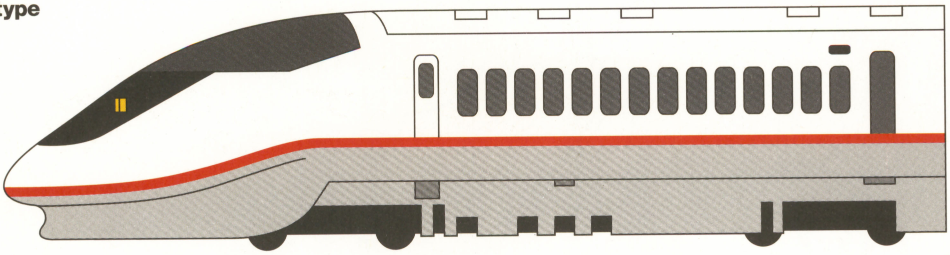


それぞれの電車には、路線や用途に合わせた特徴がある。これを知っておくと、運転がうまくなるかも。

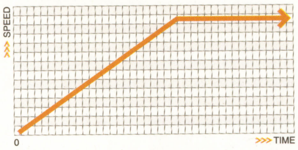
Express Model 特急型

秋田新幹線“こまち”(E4系電車)、はくたか(681系、485系)など、特急列車に使われている車輌を特急型という。性能面での特徴は、なんといっても最高速度が高いこと。乗り心地を重視しているため、加速性能は通勤電車に比べてやや劣る。外観上の特徴は、高速で走るために先頭が丸みを帯びて空気の流れを良くしていること。また、長距離を運転するため、運転席を高い位置におき、運転士の眼が疲れにくいような設計になっている。車輌内には椅子が多く、扉と室内の間に仕切り壁を作って騒音を少なくするなど、サービス面での向上もはかられているのだ。

E4 type



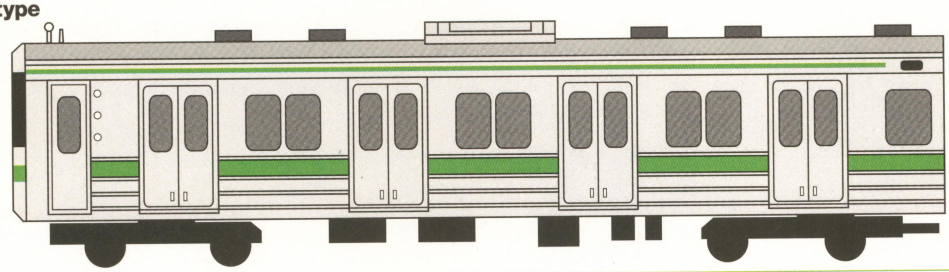
最高速度は高いが加速はゆっくり。自転車の一番高いギアで走っている状態に近い。E4系は、東北新幹線では270キロで走行する。

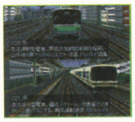


Commuters Model 通勤型

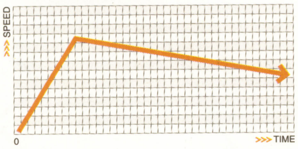
山手線(205系)、京浜東北線(209系)、東海道線(201、207、221、223系)など、大都市の通勤区間に使われている車輌を通勤型という。性能面での特徴は加速性能とブレーキ性能が良いことだ。駅と駅の間隔が短いため、発車後すぐに加速し、つぎの駅のホームにすべりこむギリギリまで高速走行させられるよう、ブレーキが強化されている。しかし、その反面で乗り心地は犠牲になっている。外観の特徴は、多数の乗客を乗せられるように客室を大きくしたことと、乗り降りを容易にして駅での停車時間を短くするため、扉が多く設けられていることだ。

205 type





グングン加速してガクンとブレーキを使う。最高速度が低いのは、最高速度に達する前に、電車が隣の駅に到着してしまうためだ。

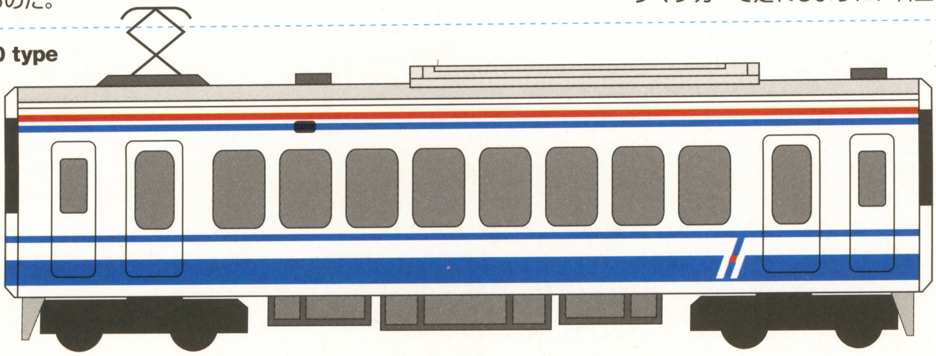


Local Model ローカル型

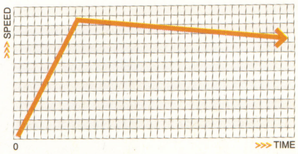
乗客数が少ない路線で使われている電車をローカル型という。性能面での特徴は通勤型電車に似ている。ローカル線はのんびり走ると思われがちだが、じつは競合路線は隣の道を走るバスなので、意外と速い速度で走るのだ。

通勤型電車との違いは、乗客数が少ないために椅子が多く扉も少ないこと。1両だけで走ることが多いので、電車の両端に運転台が設けられている。1両だけの編成なら車掌さんもいらないので、バスのようにワンマンカーで走れるように、料金箱を備えている車輌もあるのだ。

HK100 type



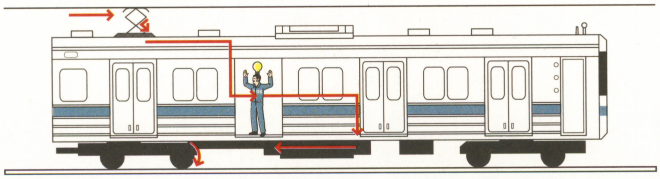
HK100は最新型のローカル型電車。加速力は大きく、駅間距離も長いため最高速度も高い。しかし、ローカル線では中古電車も多い。



Amazing Stories of Trains ～ヒミツの留置線～

一日も早くベテラン運転士になりたい人のために、電車に関する技術や工夫について説明しよう。それにしても、電車ってよくできてるなあ

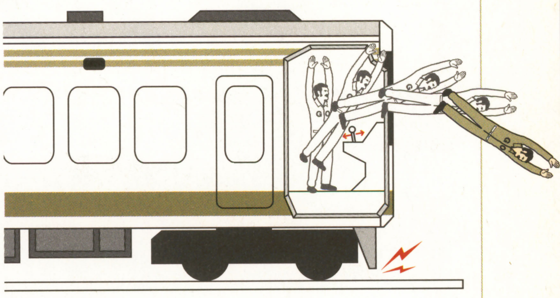
電車はどうやって走るのか



電車は電気の力でモーターを回して走る。その電気は架線に流れている。電車は架線からパンタグラフで電気を取り込み、モーターを回す。運転席にあるマスコンとは、モーターへ流す電流の量を調節する道具というわけだ。電車と架線と線路は、それ自体が大きな電気回路のようになっている。架線から入ってきた電気はレールに流れていくのだ。もちろん車体に電気は流れないようになっているし、レールは電極の片側なので、レールだけを触っても感電しないので安心だ。

コクピットについて

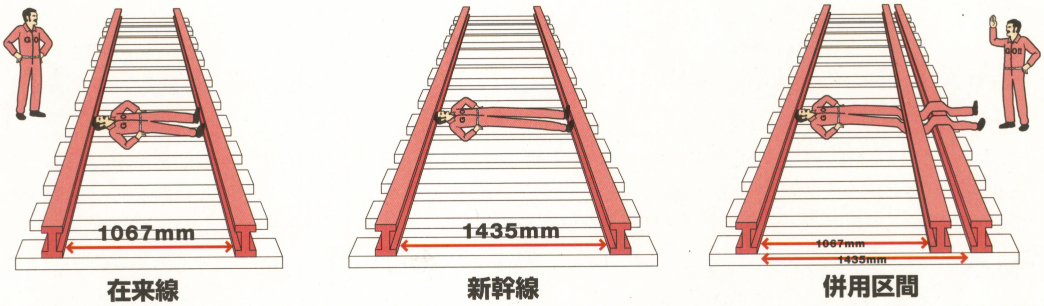
コクピット、つまり電車の運転台にあるマスコンは、手前に倒すと前進、進行方向に倒すと解除となっている。ブレーキとマスコンが一体になっているタイプでは、進行方向がブレーキになる。電車の進行方向とは逆なので、戸惑ってしまう。しかし、非常ブレーキをかけたときに、運転士は前のめりの姿勢になり、マスコンを前に倒してしまう。そこで、加速が手前、減速が奥という方式になったのである。こんな細かいところにも、安全運転への配慮がある。



線路いろいろ

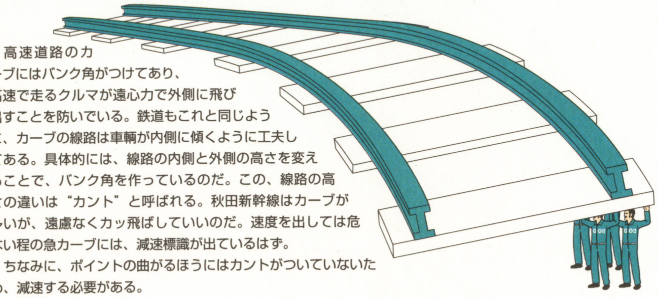
新幹線の線路の幅は、ほかのJR線よりも広くなっている。線路幅を広くすると車体が安定し、大きい車輌を高速で運転できる。じつは、世界の鉄道では新幹線の幅が標準で、日本標準の線路幅は狭軌と呼ばれている。

秋田新幹線は、いままで狭軌で建設されていた田沢湖線（盛岡－大曲）の線路幅を広くし、東北新幹線からの車輌が直接乗り入れできる仕組みにした路線だ。ただし、大曲－秋田間は、標準軌間と狭軌を並べて建設している。奥羽本線は北陸と青森を直通する列車があるため、片側を狭軌のまま残したのである。なお、一部だが標準軌間と狭軌の電車が両方使えるように、線路を3本並べた区間がある。



在来線　新幹線　併用区間

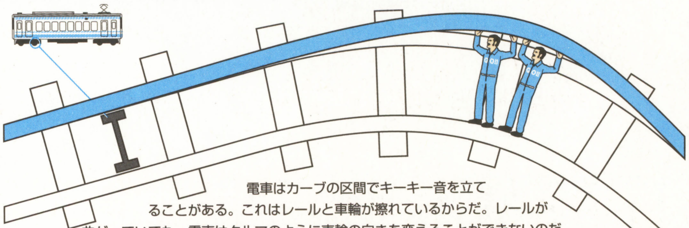
曲がるのもいろいろ〈カントについて〉



高速道路のカーブにはバンク角がつけてあり、高速で走るクルマが遠心力で外側に飛び出すことを防いでいる。鉄道もこれと同じように、カーブの線路は車輌が内側に傾くように工夫してある。具体的には、線路の内側と外側の高さを変えることで、バンク角を作っているのだ。この、線路の高さの違いは“カント”と呼ばれる。秋田新幹線はカーブが多いが、遠慮なくカッ飛ばしていいのだ。速度を出しては危ない程の急カーブには、減速標識が出ているはず。

ちなみに、ポイントの曲がるほうにはカントがついていないため、減速する必要がある。

曲がるのもいろいろ〈スラックについて〉



電車はカーブの区間でキーキー音を立てることがある。これはレールと車輪が擦れているからだ。レールが曲がっていても、電車はクルマのように車輪の向きを変えることができないのだ。

あの音の大きさからして、レールか車輪が壊れないかと心配だが、じつはカーブでは車輪が滑らかに通過できるように、ほんの少しだけ線路の幅を広くしている。この幅のゆとりをスラックという。スラックは大きく取ると脱線してしまうので、どうしてもキーキー音が出てしまうカーブ区間もある。

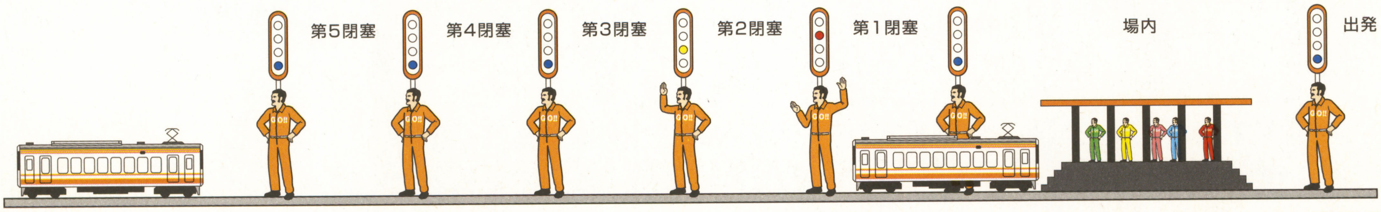
クルマの信号とは少しちがう

鉄道の信号機は“赤－黄－青”の順に変わり、道路の信号は“青－黄－赤”の順に変わる。同じ乗り物なのに、なぜ逆なのか。

鉄道では、電車の衝突を防ぐために、路線を細かい区間に仕切り、その1区間にはひとつの列車しか入れない仕組みになっている。赤信号は、“その先の区間に列車がいる（だから進行してはいけない）”ことを示す。黄信号は、“ふたつ先の区間に列車がいる（いつでも停止できる速度で進入せよ）”ことを示すのだ。

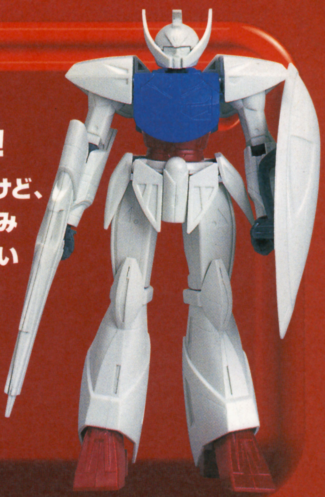
ちなみに、信号機で区切られた区間のことを“閉塞区間”とよんでいる。ゲームの中で運転士さんが“だいさんへいそく進行”と言うときには“前の駅から3番目の閉塞区間の信号機は進行（青）である”という意味だ。

町中での交通ルールと同じつもりでいると思わぬミスをするから、コントローラーをにぎる前には、しっかりと気持ちを切り替えよう。



ポイントを絞った工作でひと味違う∀ガンダムを作ろう！

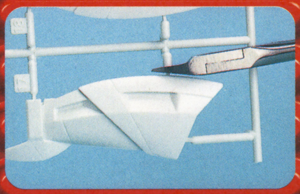
プラモデルって、誰にでも簡単に組み立てられるけど、本当はと〜っても奥が深いんだ。みんなも、ただ組み立てるのではなくて、雑誌の見本みたいなかっこいいプラモデルを作ってみたいよね。写真を見ていると大変そうだけど、ひとつひとつの作業は難しくないんだ。今回は人気の1/144の『∀（ターンA）ガンダム』を、ポイントを絞って工作して、カッコ良く仕上げる方法を教えちゃうぞ。



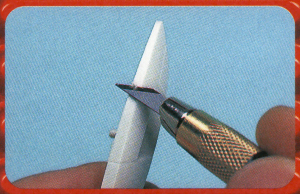
道具をそろえよう

まずは、プラモデル作りに最低限必要な道具を揃えよう。パーツを枠から切り離すためのニッパー（1,800円程度）。細かい部分を切るデザインナイフ（600円程度）。普通のカッターナイフよりこちらのほうが圧倒的に便利だ。パーツを仕上げるのにはヤスリを使う。棒ヤスリ（600円程度）と紙ヤスリ（200円程度）があると便利だ。紙ヤスリはタミヤの細目セットを買うといい。接着剤（200円程度）はプラモデル専用を使うのが基本。また工作をするときには、机をキズつけたりしないように、必ずカッターマット（500円程度）を敷いて行うようにしよう。

工作の基本

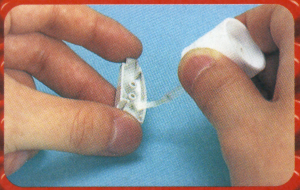


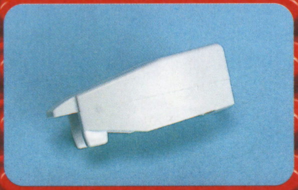
ニッパーは枠からパーツをキレイに切り離すのに使う。パーツにスレスレではなく、少し余裕を持たせてカットしよう。プラモデル用のニッパーで金属などを切ってはいけないぞ。

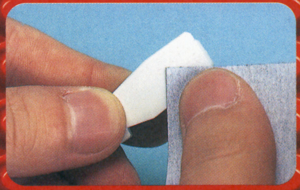


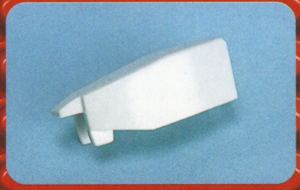
パーツにちょっと残った出っ張り部分は、デザインナイフで切り取ろう。カッターナイフと違って鉛筆を持つように使えるので、より細かい作業ができるのだ。

接着面をきれいにしよう









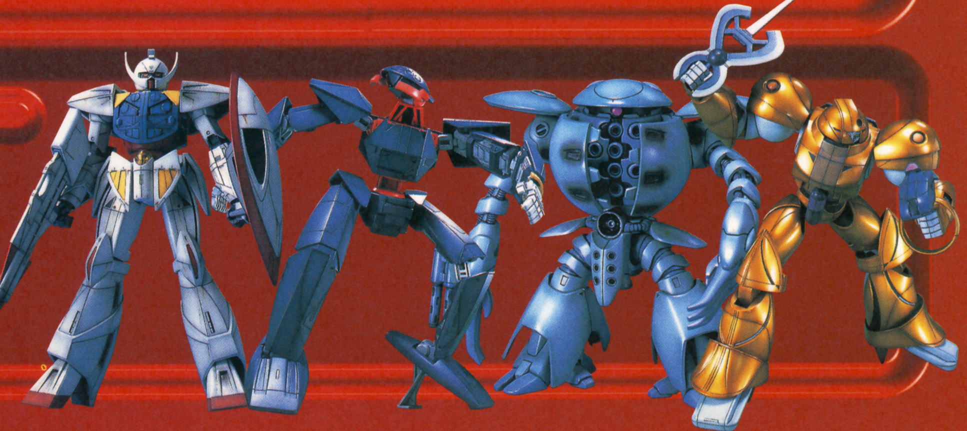
今回の『∀ガンダム』は接着剤なしで簡単に組み立てられるけど、一歩上を行くキレイな完成品を作ろうとするなら、きちんと接着して組み立てたほうがいい。接着剤はプラモデル専用のもので、貼り合わせるパーツの両方に薄く塗って接着させるのが基本。接着剤は、パーツの内側から外に向かって塗るとはみ出さずにキレイに塗れるよ。また、乾くまでは、動かさないようにね。

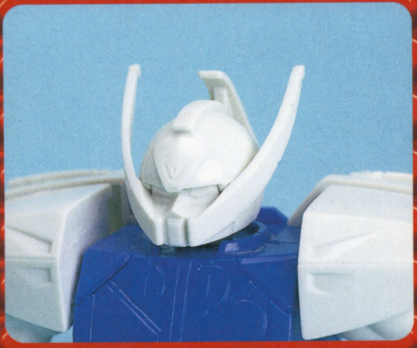
はみ出した接着剤やパーツの段差などは、紙ヤスリでキレイにしよう。紙ヤスリは番号が小さいほど粗く、大きくなるほど細かい。ガンプラなら400番から1000番までがセットになっているタミヤの細目セットがおすすめ。最初は目の粗いヤスリでおおまかにならして、徐々に細かいヤスリに変えて仕上げていくんだ。ヤスリは必要な大きさに切って、水をつけて使うと目が詰まりにくくて使いやすいぞ。

∀ガンダムプラモデルシリーズ

1/100	∀ガンダム	2,000円
1/144	モビルフラット	500円
1/144	モビルカプル	500円
1/144	モビルスモー	600円（8月発売予定）

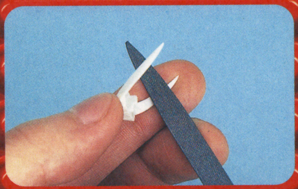
∀ガンダムに出てくるモビルスーツは、1/144ですでに3種がキット化され、8月にはモビルスモーも登場、待望の1/100の∀ガンダムも7月下旬には発売されるぞ。アニメにはまだまだ新しいモビルスーツが出てきそうだし、早く作らないと間に合わないぞ!?



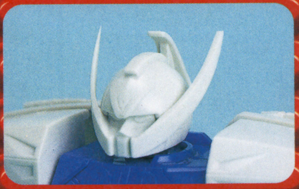


∀ガンダムの特長と言えば、このヒゲだよね。キットは安全基準のためにどうしても厚くなっている。ここだけはシャープにしたい!

ヒゲをシャープにしよう

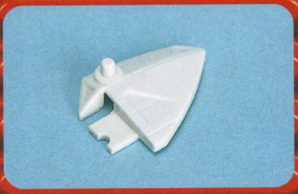


方法は簡単。ヒゲの部品を指にあてて、棒ヤスリでヒゲの先をシャープに削るだけ。指を添えていないとヒゲが折れちゃうから注意してね。

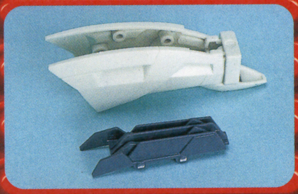


写真の左側が、シャープに仕上げた状態。こんなにも差が出てしまうのだ。もうやるしかないでしょう。

あとハメ工作をしよう



塗装するなら、違う色のパーツは塗装後に組み立てたい。そのための工作が「あとハメ工作」。肩の後側のパーツはニッパーで写真のように切れば、簡単にあとハメできるんだ。

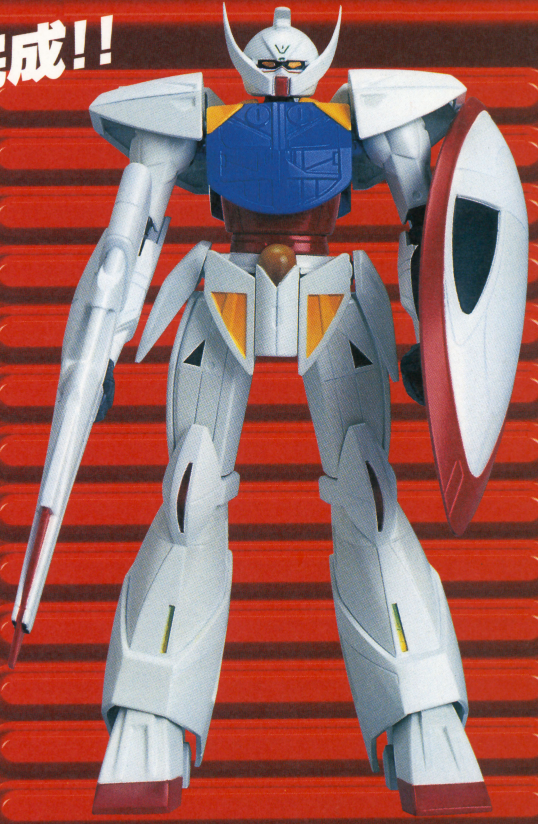


また、スネの裏側のパーツも肩と同様にあとハメにできる。固定用のピンをほんの少しだけ残して切ってしまえばよい。これだけでも工作、塗装が楽にできるようになるぞ。

顔をキレイに塗り分けよう

アニメで見る∀ガンダムの顔のカラーリングには、今までのガンダムとは違う部分がある。それは、鼻にあたる赤い部分の上に白い面があることだ。模型では、目のまわりは黒いほうが締まってイイ感じに仕上がるんだ。説明書の見本は今までのガンダムと同じ塗り分けになっているけど、作例ではアニメ風に仕上げてみた。どっちがカッコイイかな?

完成!!

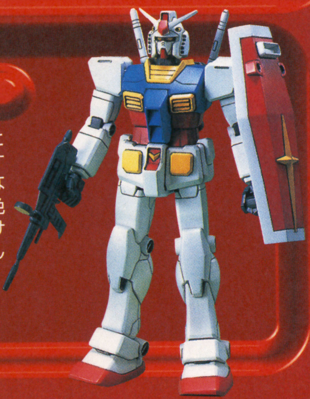


この1/144の『∀ガンダム』は、接着面を消したりする部分が以外に多く、少々面倒に感じるかもしれないけど、なかなかナイスなプロポーションをした好キットだ。今回の作例ではわざとスミ入れやウェザリングなどのワザを使わずに仕上げたんだけど、汚されていないガンダムもイイでしょ? さあ、みんなも∀ガンダムを作ろう!

新製品情報

8月には、「ファーストグレードシリーズ」と銘打たれ、リニューアルされた1/144スケールの初代ガンダム発売される。価格はなんと20年前と同じ300円! キットは色プラではなく単色なので塗装が必要だけど、ガンプラ作りに慣れたら、ぜひ挑戦してほしいな。

●1/144 ガンダム 300円



プレゼント

PRESENT see P.149

今回作例で紹介している1/144『∀ガンダム』のプラモデルを、3名にプレゼントしちゃいます。151ページの応募方法を見て、ジャンジャン応募してね。

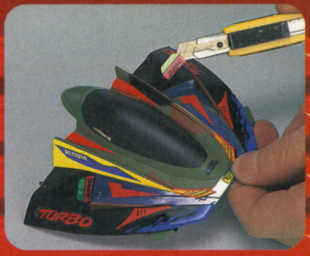
■提供:バンダイ

©創通エージェンシー・サンライズ・フジテレビ

水上、陸上どこでもOK!! この夏はホバークラフトでレースだ！

いよいよ夏本番。水辺で遊ぶには絶好のこの季節にピッタリなRCが、今回紹介するタイヨーの『タイフーンT-3』だ。強力なプロペラで車体を浮かせながら走行する“ホバークラフト”のマシンは、陸上はもちろん水の上だって走ることができる。さらに、カッティングシート（糊付きのビニールシート。）やステッカーなどを使って、自分だけのオリジナルカラーのマシンを簡単に作る方法も合わせて紹介するぞ。

1.まずはボディカラーを変更してみよう。本格的に塗装するとなると大変だけど、カッティングシート（左の写真上）を使えば、色をつけたい部分に合わせて切って貼るだけなので簡単。曲面部分はドライヤーで温めながら貼っていくとうまく貼ることができるぞ。また、アルミテープやホログラムシート（左写真上）などを一緒に使えば、水辺でキラキラと光るおもしろいカラーのマシンができあがるぞ。



2.カッティングシートでボディカラーを変えたら、今度は市販されているステッカーを使ってのドレスアップに挑戦だ。今回はタミヤから発売されているミニ四駆用の『ドレスアップステッカー』（100円）と『ホログラムステッカーセット』（150円）を使用。カッターやピンセットを使って、ステッカーの裏側に手の油がつかないようにすると、きれいに貼ることができるぞ。

水上レース！

ジムカーナ！

デッドヒート！

3.使用する電波の周波数が2種類あるから、『タイフーンT-3』2台を同時に走らせることもできる。コーナーマーカーでコースを作ってやれば、友達とのレースも楽しめるって訳だ。コーナーマーカーのかわりにペットボトル（少し水を入れておくと転がりにくくなるぞ）や空き缶を使ってもよし。水の上も走れるホバークラフトだから、水上レースもやってみたいね。

9.6V タイフーンホバークラフトT-3

- 発売/タイヨー
- 価格/7,980円
- スケール/10分の1（全長352mm）
- 最高速度20Km/h（スケールスピード約200Km/h）

バッテリー＆充電器

- 使用電池/9.6Vパワーパック（充電池）＋専用充電器セット(3,500円) 006P乾電池(300円前後・送信機用)

プレゼント

PRESENT see P.149

夏のピッタリのこのタイフーン（本体）を2名にプレゼント！詳しい応募方法は149ページを見てね。
■提供：タイヨー

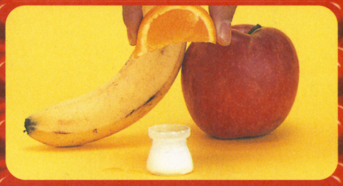
『モロッコ フルーツ ヨーグル』の真の姿をキミはまだ知らない！

今月もやってきました駄菓子のヒミツ。西に変わった駄菓子があると聞けば、ヒッチハイクで駆けつけて、東で地域限定駄菓子が売り切れ寸前と知れば、自家用セスナを迷わず飛ばす。そんな毎日を送ってます。さて今月取り上げる『モロッコ　フルーツヨーグル』もまた、ヒッチハイクしてでも手にしたい名駄菓子だ。でもそんなことしなくても入手できるからやっぱり大安心。

ネーミングのヒミツを暴く！

象のマークでおなじみの『モロッコ　フルーツ　ヨーグル』。きっとキミも知っているだろう。街でも「フルーツヨーグルトっておいしいよね」なんていう声がよく聞かれる。しかし、そもそもヨーグルトにヒントを得た"駄菓子"として開発されたから正式名称は"ヨーグル"なのだ。ヨーグルトでは乳製品になってしまう。そしてヨーグルトを初めに作り出したのはモロッコの遊牧民。フルーツヨーグルもそこから名前をとっている。ではなぜ"フルーツ"なのよ？　と思ったキミは黙ってこの右を見てください。

ふたを開ければオレンジの香りが



いいですか、皆さん。手元にフルーツヨーグルを用意してください。用意ができましたら、ふたを開けます。そうしましたら、あわてず騒がずフルーツヨーグルを鼻にあてて、匂いをかぐのですよ。ハイ、何の匂いがしましたかぁ？　そうです、オレンジですね。フルーツヨーグルにはオレンジの香料が使われているんですよ。以前はバナナやりんごの香料が使われていたこともありますが、今はオレンジのみ。オレンジの香りが甘酸っぱいヨーグルの味をより引き立てるのです。いいですか、ヨーグルといえばオレンジですからね。

フルーツヨーグルを徹底解析！(1)

この世のすべてのものには攻略が存在する。それはもちろんフルーツヨーグルとて例外ではない。まず気をつけたいのが、備え付けのへらでお上品に食べてしまうこと。フルーツヨーグルはあくまでも駄菓子。上品なんてもってのほか。へらには丸みがあるため容器の縁に残ったまま食べることができないのだ！　これを克服する方法はとっても簡単。指ですくってなめてしまうのだ。こうすれば余すところなくフルーツヨーグルを楽しめるぞ。「汚いなぁ」なんて言ってる場合ではない。駄菓子を製するものは世界を制するのだ。

フルーツヨーグルを徹底解析！(2)

64+編集部の秘密調査によってある重大な事実が浮かび上がってきた。フルーツヨーグルの原料の1つであるショートニング、これはマーガリンを無味無臭にしたものと思ってくれればいいのだが、なんとこのショートニングが溶ける温度、すなわち融点は季節によって変えられているらしい。この融点は、人間の体温より少し低いくらいが、食べたときに溶け出してもっともおいしいとされている。ここだけの話だが、融点がこの温度に設定されているのは春、秋頃。箱の横の賞味期限に注目して、キミも春、秋物のフルーツヨーグルを狙え！

モロッコ フルーツ ヨーグル

- ●製造元／サンヨー製菓
- ●価格／20円
- ●パッケージカラー／紫、ピンク、オレンジ、黄緑、水色
- ●象のマークでおなじみの駄菓子。'61年に発売されて以来、こだわりの味は38年守り続けられている。現在の1年間総生産量は約2,000万個。日本国民の6人に1人は食べていることになるというから驚きだ。当たりの多さも魅力のひとつ。全国の駄菓子屋、一部地域のセブンイレブンにて手軽に購入できる。

プレゼント

PRESENT see P.149

「こんな記事読んでたら、フルーツヨーグル食べたくなってきた」なんていう読者に朗報！　サンヨー製菓から10名様に『モロッコ　フルーツ　ヨーグル』をプレゼント。イヤッホー！　ってあせるな、落ち着け。149ページの応募方法を熟読の上、応募されたし。

21ST CENTURY TOYS

21世紀のおもちゃ

②

K-1

型番／K-1組立キット
メーカー／光岡自動車
外形寸法／1,080×1,470×1,755mm
(全幅／全高／全長)
重さ／160kg(乾燥重量)
価格／325,000円～

世界の果てまで何マイル

キットカーの誕生

バックヤードビルダーという言葉を知っているだろうか？　まだ、クルマに関する細かな規制などなく、誰でも自動車をつくることが許されていた古き良き時代。イギリスには、自宅の裏庭の倉庫を改造してファクトリーに仕立て、自ら設計した手作りのクルマを販売していた小さなメーカーがいくつも存在した。それがバックヤードビルダー。日本でいうところの、日曜大工の延長（かなり大規模な延長であるには違いないが）みたいな存在だ。

そんな彼らが税制の盲点をついてつくり始めたのがキットカーである。当時のイギリスでは、完成車にかかる税率とパーツにかかるそれとは、大幅な違いがあった。少しでもクルマを安く、効率的に販売するために、パーツの集合体であるキットカーを考えついたというわけだ。

自らの手で自動車を完成させる喜び

21世紀を目前にひかえた'98年、日本で初めてのキットカーが発売された。それが光岡自動車の『K-1』だ。この聞き慣れない会社は、国内10番目の自動車メーカー（自社の設計による自動車の生産を許された企業）。中古車販売業からスタートし、コーチビルダーとして名車のレプリカを数多く製作してきた実績を持つ。現在ではトヨタや日産、ホンダなどの大企業と名を連ねるまでに発展した。

『K-1』は普通自動車ではなく、50ccのエンジンを積んだマイクロカーである。制限速度は50キロ、乗車定員もわずか1名。いわゆる乗用車としての機能は十分とはいえない。しかしながら“自らの手で自動車を完成させる喜びを感じてもらいたい”というユニークなコンセプトのもとに企画された『K-1』には、これまでの自動車とは異なる楽しさが盛り込まれている。そこには単なる道具としてのクルマではなく、出合いの喜び、時には家族の一員としての愛着が生まれるような暖かみさえが感じられる。そしてこの暖かみこそが、光岡自動車自身の企業理念であり目標とするところなのである。

いまどきのキットカー

『K-1』の斬新性は、マニュアルの完成度からもうかがえる。基本的な工具さえ揃えれば誰にでも組み立てられるような配慮がされ、まるでプラモデルをつくるように（それなりに難しいのは事実だが）組み上げることができる。これは欧米で販売されてきたキットカーではあり得ないことであり、結果として技術系の専門学校が教材用にキットを購入するほどに評価されている。

街中を走るためにデザインされたコンパクトなボディーと、まるでおもちゃ箱から飛び出してきたようなキュートなルックス。そして何よりも、日常の足として充分に機能するシティコミューターであるという事実。今年からは手軽にコンセントで充電できる電気自動車もラインアップに加わり、新しい自動車のあり方を示唆しているとも言えるだろう。

豊富なカラーバリエーションに加え、ユーザーが自由にペイントできる無塗装ボディーまでが用意された『K-1』シリーズ。これぞまさに、おもちゃ感覚である。

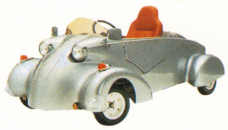
21世紀的シティコミューター

19世紀に発明されて以来、つねに自動車は実用的な運送手段としてだけではなく、遊びのためのツールとして愛されてきた。複数のクルマが存在したときからスピード競争（レース）が始まり、時代を象徴するファッションの重要なアイテムとして、自動車のルックスが重視されたりしてきたことからも明らかである。そして何より徒歩や自転車でしかできなかった“自由気ままな旅”の行動範囲を飛躍的に押し広げてくれたのがまぎれもなく自動車であろう。

自分だけの空間としてのスペースを持ち、道さえあれば（時には道なき道を）いつでもどこへでも行くことができる。いまでこそ当然のことのように思えるが、自動車が一般化する以前には考えられなかったことなのである。つまり20世紀の人類は、自動車の居住性と動力性能によって個人レベルでの物理的、時間的な距離を飛躍的に縮めることに成功した。しかしながら公害や騒音などの環境問題によって自動車には風当たりの強くなってきた昨今、つぎの自動車のあり方を世界中のメーカーが模索している。

さて21世紀的自動車はどんなものなのか？　そして人類にどんな楽しみをもたらしてくれるのだろうか？　その答えが『K-1』の中に隠されていたとしても何の不思議もない。そんな気にさせてくれる1台である。そして光岡自動車のすばらしい試みとチャレンジスピリットに敬意を表する。

ON THE ORIGIN OF SPECIES



❶1982年に身体障害者のための車として開発された『BUBUシャトル』。その発展型であるBUBUゼロハンカーシリーズは、原付免許で運転できる車として注目を浴びる。マイクロカーのはじまりである。残念ながら法の改正により原付免許での運転が不可能となり、ほどなく製造を中止する。
❷K-1をベースに1950年代の名車『メッサーシュミット』のテイストを盛り込んだ『K-2』。ユニークなルックスは、現代でも十分に通用する。ただしオリジナルは3輪スクーターだった。

Stationery Showcase vol.2

TV チャンピオン 第2代文房具王

高畑正幸の ステーショナリーショーケース

～文房具にまつわるウンチク話～

インクの特性、グリップ、軸の長さ。こだわるポイントはさまざま。連載第2回目に取り上げるのは、"ペン"。

普段なにげなく使うボールペン
思いのほかハイテク製品なのだ

今回は、ボールペンをテーマにお送りする。あまりに普及しているので、普段は何とも思わずに使用しているが、よくよく考えてみると、先端に小さな玉があって、それを転がしてインクを付けるという、筆記具のなかでは、とてもユニークな発明品である。しかも、そのボールの直径は、小さいものでは、0.5ミリほどである。これはじつはすごいことなんではないだろうか。

仮に、ボールの直径を0.5ミリとし、一秒間に30センチの線を引いたとすると、ボールの回転数は、毎分11,460回転。これはバイクのエンジン並の高回転である。摩擦や圧力は、ものすごいことになっているはずだ。よくもまあ、こんなものが安物文房具として文具屋に並んでいるものだと感心する。

ひと口にボールペンと言っても、種類は豊富だ。インクの種類から、油性、水性、中性（ゲルインク）の大きく3つに分類することができる。

油性は、左ページのⒶの『スーパーマルチ8』と、Ⓔの『スーパグリップ』やⒻの『4in1』がそれにあたる。もっとも古くから親しまれているタイプのボールペンだ。油性の特徴は、水に流れず、インクに粘りがあり、筆圧複写の用紙に記入する際にはもっとも書きやすいこと。だからお役所に行くと置いてあるのは、ほぼ間違いなく油性なのだ。また、インクが入っている軸を細くつくれるので、多色ボールペンや多機能ボールペンのほとんどはこのタイプだ。ただ、油性のボールペンはある程度の筆圧を要求するので、軽い書き味を求める人には、ほかの種類がよいかもしれない。

水性では、Ⓗの『V-コーンC』と、Ⓙの『V-コーン』がこの種類。油性に対して軽く滑らかな書き味と、濃く、はっきりした発色が長所である。筆圧の弱い人には、こちらがおすすめだろう。出るインク量が多く、のびがよい反面、にじみやすいのが欠点。細い線のものがつくれないので、手帳用などには不向きだ。

水性はさらに、サラサラして軽い書き味だが水に弱い染料系（V-コーン）と、染料系ほど軽くないが耐水性がある顔料系（V-コーンC）の2種類にわけられる。

これら、油性と水性の中間のイイトコ取りをしようと作られたのが中性（ゲルインク）のボールペン。Ⓒの『ハイブリッド』や、Ⓓの『ハイブリッドファイン』、Ⓖの『ハイテックノック』、Ⓘの『シグノ』などがそうだ。最近はもっぱらこのタイプの開発が盛んで、にじみが少ないのに、耐水性はあり、非常に滑らか……と、良いことづくめのように思える。けれども、乾きが遅く、ほとんどのものにキャップが必要で、締め忘れると使えなくなるものもある……と、まだ不安定な部分も多いペンだ。ただ、ほかのタイプにはないさまざまな長所を持っており、今後の新製品の期待がもてる分野でもある。

粘度の高い不透明インクをつくれるので、写真の上から書き込んだりできるのは、すべてこのタイプだ。この機能は、写真に書き込むだけでなく、背景が白以外の印刷物の校正作業などにも有効で、印刷や出版の関係者はむしろその特徴のために重宝している。

詳しいことは避けるが、ゲルインクというのは、普段は寒天のようなゲル状だが、先端のボール部分の摩擦熱などで溶けて液状になるらしい。この性質のおかげで極細のペンのような、従来のインクでは難しいようなものもつくれるそうだ。

ボールペンの種類は、それぞれに長所短所があり、どれがよいというものではない。たとえば、カーボン複写の伝票には油性がいちばん書きやすいし、写真に書くならゲルインクでなくてはならない。軽さとのびに関しては非常に優れる水性も、にじみやすいという欠点を持つ。それぞれの性質を知った上で、自分の用途、好みに合ったボールペンを選んでほしい。そんなことを考えながら改めて文具店を覗くと、彼らの思ったより個性的な表情が見えてくるはずである。

高畑正幸（たかばたけ・まさゆき）

千葉大学自然科学研究科デザイン科学専攻・修士2年。工作（折り紙から金属まで）、音楽、演劇、読書、映画、芸術鑑賞と趣味は多彩。文房具をテーマにしたホームページを公開中。今年の春に放映された『TVチャンピオン（テレビ東京系）』で見事に優勝し、第2代・文房具王に輝く。

E-mail ● takabaru@can.bekkoame.ne.jp

Homepage ● http://www.gunmanet.ne.jp/takabaru/

A **Pentel SUPER Multi 8　PH803**　2,500円　●8本の芯を一本のペンに内蔵したもの。ボールペン、色鉛筆、鉛筆と、さまざまな芯を内蔵することが可能だ。ボールペン内蔵の『スーパーマルチ8』、色鉛筆ばかりの『マルチ8』などがある。直径は12mm。手に持っても太すぎると言う感覚はない。

B **Pentel Hybrid MEMO SERIES　KM11-C**　200円　●ハイブリッドミルキーにあわせて作られた暗い色調のポストイット。パステルカラーや金銀が栄える。日常のメモも、これだとかなりイメージが違ってくる。ほかに、手帳のリフィルやシールなどもある。

C **Pentel Hybrid K105**　100円　●『ハイブリッド』は、もう10年以上の人気ボールペンだが、写真にも書けるミルキーシリーズや、金銀などのメタリックカラー、日本古来の色を使った絹物語と、つねに話題を作ってきた。色の面でのゲルインクの幅広さがわかる。

D **Pentel Hybrid Fine K104/K116**　100円　●満を持して登場したハイブリッドの新シリーズ。手帳用に細くなった0.4ミリと書き味を追求した太めの0.6ミリ。0.4ミリは手帳と携帯するために少し細く短い。“fine”の文字は伊達ではない。両者とも非常に書き味が良い。

E **PILOT SUPER-GP 0.5　極細　BPS-GPN-EF**　100円　●油性にしては非常に細い極細の0.5ミリから迫力の極太まで数種類あり、グリップ感の良さと滑りすぎない書き味が気に入っている。

F **rotring　4 in 1**　5000円　●3色のボールペンとシャープペンシルを内蔵している。4色ペンの機能を持ちながらこの太さに収まっているのはスバラシイ。しかも芯の選択は、使いたい色の印を上にしてノックするだけでOK。ガンメタルのボディーはハッタリ度120パーセント。

G **PILOT HI-TEC-C Knock 0.3　LHK-30C3-R**　300円　●なんといってもボールペンでこの細さはすごい。手帳などにちっちゃい字を詰め込むのが好きな人は、こういうペンの登場を待っていたにちがいないと思う。とくにこの『knock』はキャップ無しで、手帳に最適。

H **PILOT VCORN C（耐水性・顔料）**　150円　●『V-CORN』の顔料系タイプ。染料系の『V-CORN』より50円高いが、耐水性があり、カラーバリエーションも豊富だ。信頼性はもちろん従来の『V-CORN』と同様に高いものに仕上がっている。

I **MITSUBISHI uni-ball Signo　極細　UM-151**　150円　●しなりで力を逃がす“柔”なハイテックに対し、こっちは正面から力を受けとめる“剛”な構造の極細ボールペンだ。ハイテックほど細くはないものの、しっかりした書き心地には安心感がある。色も、ブルーブラックやグリーンブラックなど落ちついた色調が美しい。

J **PILOT VCORN（直液式・水性）**　100円　●信頼性という意味でこれにまさるものにまだ出会ったことがない。どんなに荒っぽい使い方をしてもほぼ間違いなくいつもどおりに書ける。しかも非常に滑らかで、発色も抜群。水性ボールペンならイチ押しの逸品。

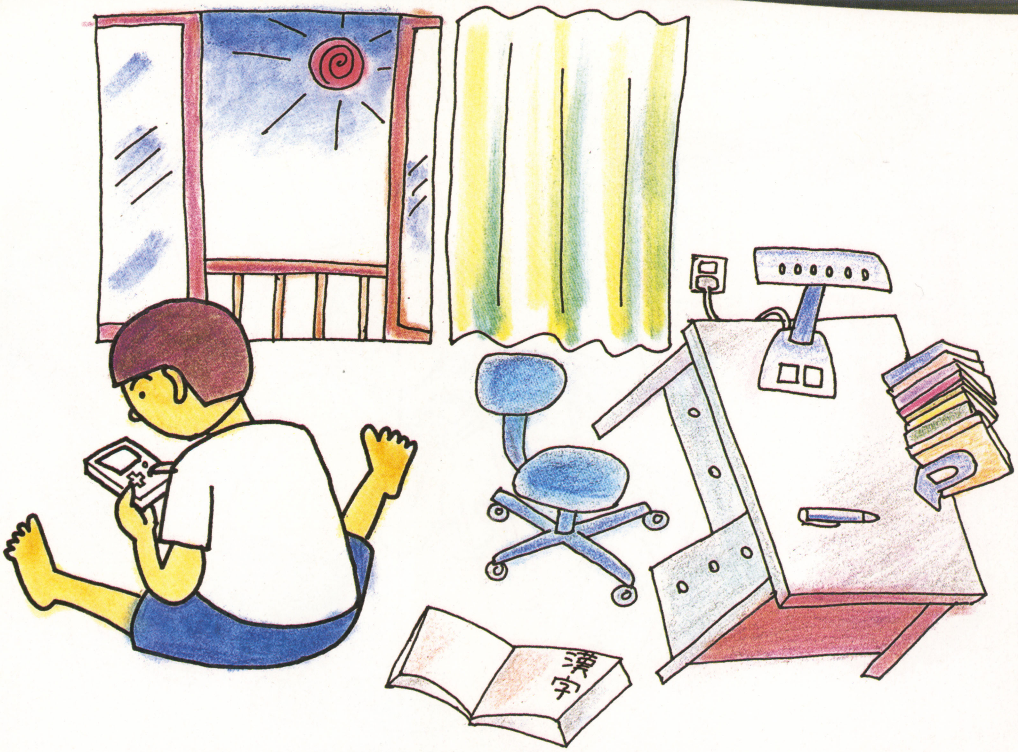
Quiz これは何に使うもの？

何の変哲もない丸い磁石のようだけど、赤、青、緑のパーツが、真ん中からふたつに割れて、スライドする。ホワイトボードに貼りつけておくと、なにかと便利なこの文房具。さて、一体、どんな使い方をするのでしょうか？　答えは、このすぐ下にあるよ。

こたえ・OHTO　ペンホルダー　パックン　PH-300M　オート株式会社（問03-3861-8941）　各300円　●すぐになくなってしまうマジックなどを、ホワイトボードにセットできるスグレモノ。玄関のドアの内側にシャチハタをセットして貼っておくと、宅配便の受け取りが便利になるよ。

夏休みゲーム絵日記

オッス。オレ、スズキダイスケ。タマムシ小学校の五年生だ。
今年の夏休み、オレは**大いなる計画**を立てた。10本のゲームを1日1本のペースで遊び込むことだ。
選んだソフトは全部GB、どれもちょっとだけ勉強に関係するタイトルにした。
これならお母さんに「ゲームばっかりやってるんじゃないの」って言われずにすむかもしれない。
そうだ。これはオレにとってこの夏の**「科学と学習」**なんだ。
すべてのソフトを遊び終わったとき、
確実に成長をとげた自分に出会えるワケないか。



7月25日 日曜日 起きた時刻 6:50 寝た時刻 10:00 天気

アツい度（毎日時間を決めて調べましょう）

ラジオ体操から帰ってきて、さっそく、一本目のゲームにとりかかる。『漢字BOY』だ。じつはオレ、ラジオ体操の皆勤賞も目指している。台風が来ても休まないぞ。それはともかく、『漢字BOY』だな。なになに、7級から2級までの漢字検定に基づいて問題を作成、2級だとすべての常用漢字と人名用漢字に対応、やった、ここまでできれば漢字博士じゃないか。小学校五年生までの学習漢字は6級か。ステージ1は7級？　なんだ、小学校四年生の漢字じゃないか。楽勝だな。えっと、この漢字の読みかたを選べって言われてもなあ。お母さん、これなんて読むの？　辞書を引け？　辞書片手にゲームなんてできるかよ！

7月26日 月曜日 起きた時刻 6:45 寝た時刻 9:50 天気

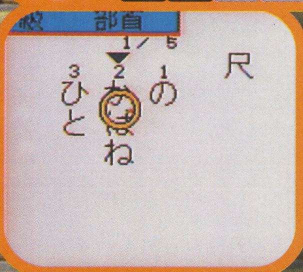
アツい度（毎日時間を決めて調べましょう）

昨日はたっぷり国語の勉強をしたから、今日は外を動き回るゲームがいいな。『釣り先生2』か。RPGだぞ。舞台はアングラ諸島。臨海学校ってとこだな。幻の魚「月光」を釣るのが目的。マップを見てみよう。おっ、湖や川でも釣れるのか。魚を釣って、レベルアップすると動けるフィールドが広がるんだな。そうびで釣り道具が選べるんだな。でも、オレ、ルアーなんて見たこともないな。何とかなるか。あっ、歩くと体力が減るのか。寝れば回復するんだろう。おっ、釣った魚を食べても回復するのか。でもオレ、魚よりもエビのほうが好きなんだけど。えっ、毒のある魚もいるのか。食べると毒に冒される？　意外と怖いぞ、これ。

漢字BOY

J・ウイング
6月3日発売
4,800円

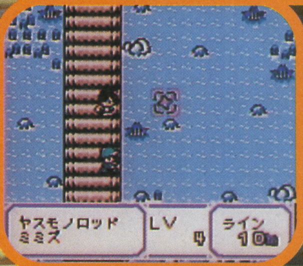
©J・WING

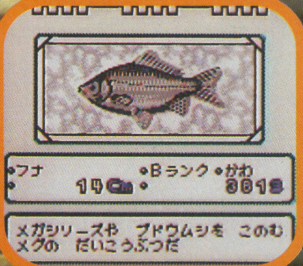


釣り先生2

J・ウイング
7月23日発売
4,800円

©J・WING





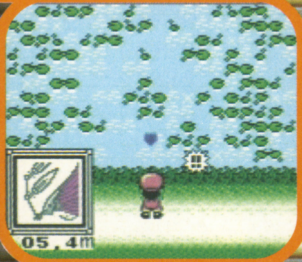
知識のタネ ノストラダムスはこんな人

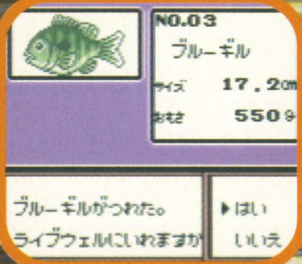
1999年の7月といえば思い出すのがノストラダムスです。ノストラダムスは16世紀のフランス人で詩人・作家で占星術師でした。さらにお医者さんでもあり、その頃、死病だったペストの予防法も考えついた立派な人でしたが、未来の人（私たち）に変な予言を残した点は、とんでもない迷惑な人かも知れません。

ポケット ルアーボーイ

キングレコード
7月23 日発売
3,980円

©1999 KING RECORDS/ KAGA TECH

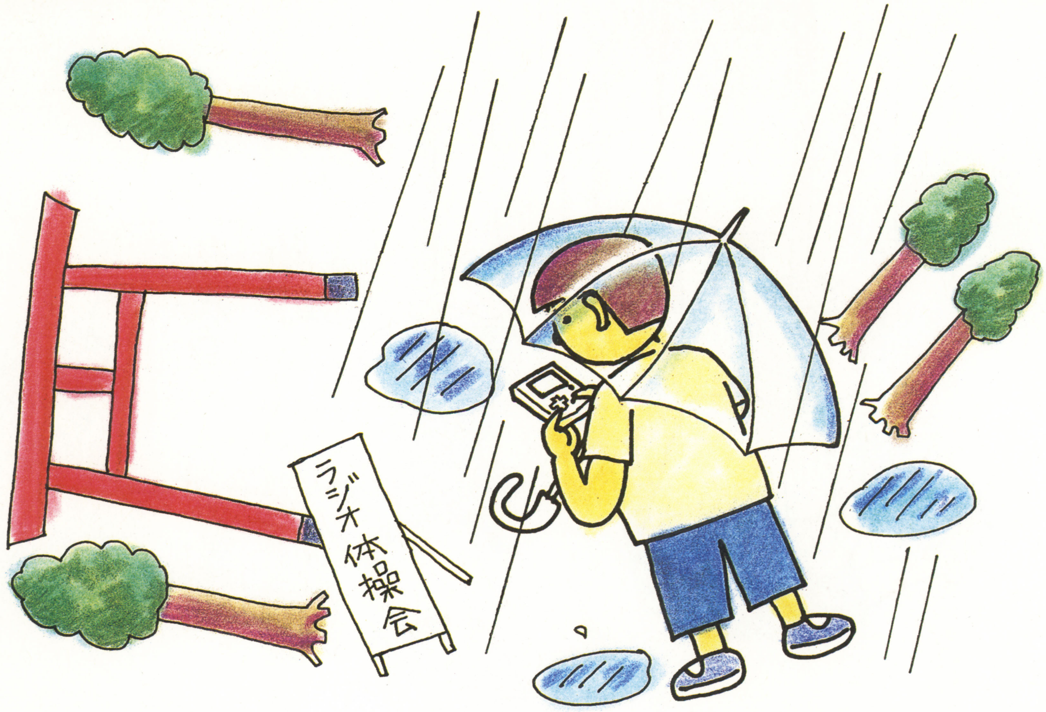




スーパーブラックバス リアルファイト

スターフィッシュ
8月発売予定
4,500円

©1999 STARFISH INC.



7月30日金曜日　起きた時刻 6:55　寝た時刻 9:00　天気

ラジオ体操に行ったら誰もいなかった。やっぱり、雨の日は中止なのか。気を取り直して、今日もフィッシングRPGをやってみよう。『ポケットルアーボーイ』だな。30人のライバルと戦って、最後に「伝説のアングラー」に挑戦する。魚の種類はコイにイトウにニジマスに60もあるんだな。へえっ、釣った魚を自分の持ってる湖で育てられるのか。なに、そのうちに新種の魚が生まれることもある。それはすごいぞ。SF映画の科学者みたいじゃないか。最初は使えるルアーが少ないな。ちなみにどんなのがあるんだろう。グロブデ、ソルギア、ルーテス……、なんかの暗号としか思えない。

アツい度（毎日時間を決めて調べましょう）

7月31日土曜日　起きた時刻 11:50　寝た時刻 9:30　天気

ラジオ体操皆勤賞がもろくも夢と散った。昨日雨の中ひとりでがんばったのがいけなかった。カゼひいた。おかげで今日はベッドの中で『スーパーブラックバス　リアルファイト』だ。スポーツフィッシングで体操のかわりだ。なんか、すっかり釣りに詳しくなっちゃったな。えっと、トーナメントに勝って、バスプロNo.1を目指せと。とりあえず、すぐに釣りたいから、いきなりバスのいるポイントに行ける「クイックフィッシュ」モードにしよう。水中のルアーの動きが見られるんだ。これ、3Dだぞ。あっ、カートリッジがブルった。アタリかな。かなり迫力あるな。ちくしょう、魚なんかに負けてたまるか。

アツい度（毎日時間を決めて調べましょう）

知識のタネ　背後霊ってなに?

人間の後ろには、目には見えない背後霊というたくさんの霊がついています。背後霊はその人の人生をいい方向や悪い方向に導いたりして影響を与えますが、いちばん影響を与える霊を守護霊といいます。守護霊は数100年前の先祖の人の霊で、男には男、女には女の霊がついています。お盆に昔の親戚と会って喜んでいるでしょう。

夏休みのゲーム絵日記

8月6日金曜日　起きた時刻 8:35　寝た時刻 10:00　天気

何だよ。軽く昆虫採集をやろうとしただけなのに、「バグズランド」とかいう世界に連れてかれちゃったぞ。あっ、もちろんゲームの中でだけど。林間学校気分で『Get虫'倶楽部』をやってるんだ。とにかく昆虫図鑑がいっぱいになるまで、虫を捕まえなくちゃ。カブトムシなんて初めて捕まえたよ。場所とか時間帯によって捕れる虫が違うのか。いま捕まえたのは、スジクワガタっていうんだ。さっき、チビクワガタとコクワガタを捕まえたけど、いったいクワガタって日本に何種類ぐらいいるんだろう。さすがに学校じゃ教わってないからね。どうもオオクワガタも捕れるらしいんだよな。オオクワガタってすごいのは何百万円もするんだぞ。嘘みてー。

アツい度（毎日時間を決めて調べましょう）

8月7日土曜日　起きた時刻 9:10　寝た時刻 11:00　天気

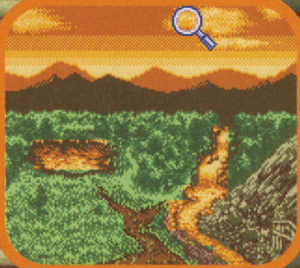
今日みたいに雨が降ると、ラジオ体操皆勤賞を断念したことを思い出す。くよくよしないで、昨日に続いて昆虫のゲームだ。『昆虫博士2』。今度のはRPGだな。けっこう、調子よく虫を捕まえたけど、あれっ、なんだろ、この虫。こういうときは、昆虫博士とかいう人の自宅に聞きに行かなきゃならない。捕まえた昆虫を自分の家の庭で育てるっていうのはおもしろいね。エサをやって、トレーニングをしてって、これは現実にはなかなかできないからな。しかし、昨日と今日で虫にも妙に詳しくなっちゃったな。そうだ、来週、どこかに昆虫採集に行ってみるか。やっぱり、デパートかペットショップに行ったほうがいいかな。

アツい度（毎日時間を決めて調べましょう）

Get虫'倶楽部 みんなの昆虫大図鑑

ジャレコ
8月13日発売
4,400円

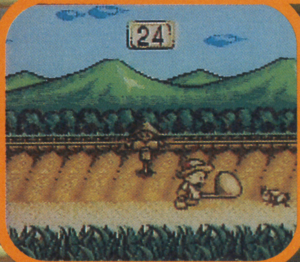
©1999 JALECO LTD.



昆虫博士2

J・ウイング
7月23日発売
4,800円

©J・WING



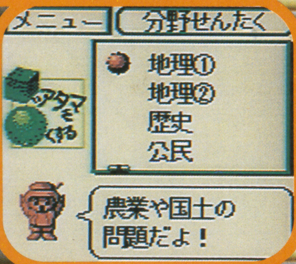
知識のタネ　アシナガバチで命取り

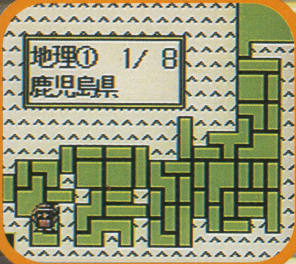
外で遊ぶとき、注意したいのがハチです。なかでも攻撃的なアシナガバチは、すぐに人を刺そうとします。一度刺されても痛いだけですが、二度刺されるとハチのハリの毒に敏感に反応する物質が体にできてしまい、三度刺されたときにはその物質が大げさな反応をして、心臓がショックを受けて死んでしまうことも珍しくありません。

□(シカク)いアタマを○(マル)くする 社会バトル編

イマジニア
7月16日発売
2,680円(スペシャルエディション2,980円)

©NICHINOKEN ©1999 Imagineer Co.,Ltd.

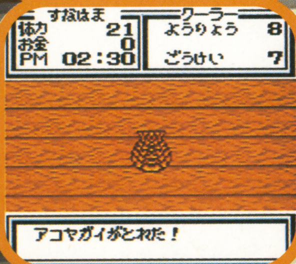


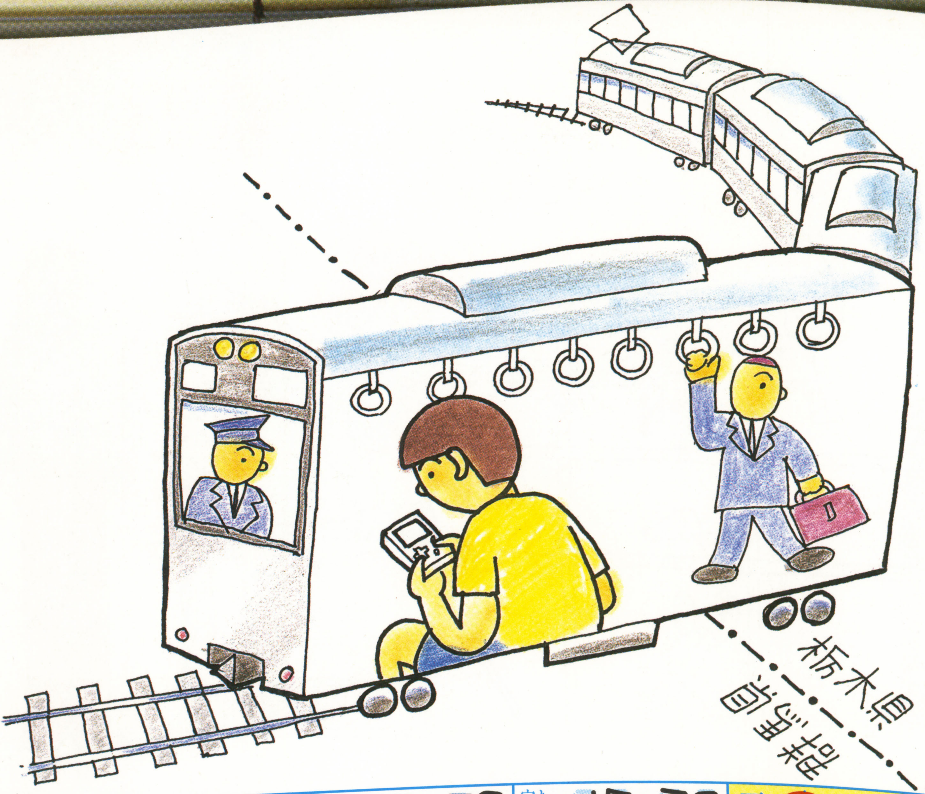


川のぬし釣り4

パック イン ソフト
7月16日発売
4,200円

©1999 Victor Interactive Software Inc.





8月8日日曜日　起きた時刻 10:20　寝た時刻 10:30　天気

よし、久しぶりに本格的に勉強でもするか。もちろん、ゲームでだぜ。『□(シカク)いアタマを○(マル)くする　社会バトル編』だ。３択学習モードから、やってみよう。まず地理、歴史、公民から選ぶのか。どれもちょっと難しそうだけど、大丈夫だろう。地理はどうだろう。２４項目もあるのかよ。“日本の国土”に“国土の開発”……、いきなりこのへんは難しそうだから、“都道府県”にしてみるかな。えっと、「画面のイは何県ですか？」。ラッキー。ここは知ってるんだよ、おばあちゃんちがあるんだ。栃木県だな。これマジで勉強になるな。でも、正解を知ったあと、すっかり忘れてるのが問題だけど。

アツい度（毎日時間を決めて調べましょう）100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0

8月9日月曜日　起きた時刻 9:45　寝た時刻 11:10　天気

今日はアウトドアレクリエーションのしめくくりのつもりで『川のぬし釣り４』だ。やっぱり、これも釣ったときの振動機能がいいんだよね。“川のぬし”と“海のぬし”を釣り上げるストーリーをクリアーすればいいんだけど、途中、いろんな人に「魚を釣ってきてほしい」とか「花を摘んできてほしい」とか頼まれるんだよな。庭に花を植えたり、水槽で魚を飼えるのがいいね。なんか、さっきはトビが襲ってきたりして、それなりに苦労するな。それより、このゲームでオレ、初めて素潜りを体験したよ。ウニが捕れるなんて、ちょっと感動したぞ。でも、ホタテって素潜りでも捕れるんだっけ。

アツい度（毎日時間を決めて調べましょう）100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0

知識のタネ
カバは赤い汗をかく

動物のカバは体が水で濡れていないと体温が上り過ぎて弱ってしまいます。ですから、水のない陸地にいるときは汗をいっぱいかいて体を濡らすのですが、私たちの汗と違うことは、カバの汗は真っ赤な色をしていることです。初めて見たときは、汗には見えずに、カバが血まみれになっているように見えるので、決して気持ちのいいものではありません。

夏休みゲーム絵日記

8月10日火曜日　起きた時刻 10:30　寝た時刻 9:50　天気

これまでのアウトドア体験を生かして、理科にチャレンジだ。熱帯魚の飼育観察のつもりで『アクアライフ』をやろう。最初はシナリオモードをクリアーするんだな。飼う熱帯魚は、有名なグッピーがいいな。これうまく育てると高く売れるって聞いたことあるんだ。んっ、なんだ？　パイナップルグッピーにブルーグラスグッピーにアルビノレッドテールグッピー。グッピーって、こんなにいろいろいるのか。エサは一日二回、水槽が汚れたら掃除ね。弱ったら薬を使う。けっこう、大変なんだな。熱帯魚屋さんなんかどうしてるんだろう。そういえば、静岡の下田のドブ川に野生化したグッピーがいるらしいけど、あれならあんまり掃除しなくても飼えるのかな……。

アツい度（毎日時間を決めて調べましょう）

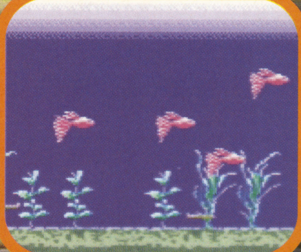
8月11日水曜日　起きた時刻 9:30　寝た時刻 10:10　天気

よしっ、最後に勉強っぽいゲームで遊ぼう。『□(シカク)いアタマを○(マル)くする算数バトル編』だ。なになに、問題のメニューは集合算につるかめ算、倍数算に食塩水の濃度……、いっぱいあるのはいいけど、これマジで算数だぞ。緊張してきたな。集合算からやってみよう。1円玉と5円玉が合わせて6枚、金額の合計は14円、1円玉は何枚？……4枚じゃないかな、自信ないけど。やった、正解だぜ。けっこう、おもしろいぞ。そういえば、大人になるとつるかめ算とか忘れちゃってできなくなってるって聞いたことあるな。お父さんが帰ってきたら、問題出してみよう。しかし、よく10本のゲームを遊んだな。結論は、オレもっといっぱいゲームをやりたくなったってことみたいだ。

アツい度（毎日時間を決めて調べましょう）

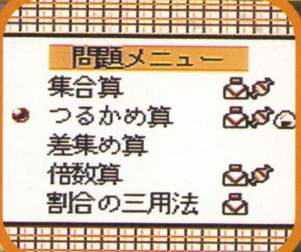
アクアライフ

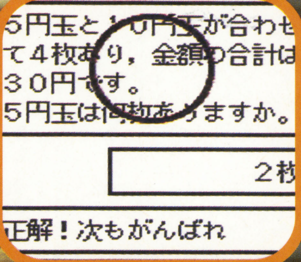
タム
8月末発売予定
3,980円
1999 ©TAM



□(シカク)いアタマを○(マル)くする算数バトル編

イマジニア
3月12日発売
2,480円(スペシャルエディション2,980円)
©NICHINOKEN ©1999 Imagineer Co.,Ltd.





知識のタネ
朝顔のつるは左巻き

観察用の教材として学校で栽培されていることが多い朝顔ですが、添え木に巻き付いているツルは必ず左巻きです。いたずらをして、右に巻きかえてもつぎの日には左巻きに戻っています。また、スカーレットオハラというふざけた名前の種類の朝顔は毒性の気体・オキシダントに弱いので、大気汚染の状態を調べる道具としても使われています。

ファイアーエムブレム
トラキアア776

前作『聖戦の系譜』以来、久々に『ファイアーエムブレム』シリーズの続編が登場する。発売まであと1ヵ月とせまったところで、今号は新システムとキャラクター紹介、そして序盤の攻略法をお届けしよう。

下で紹介している新システムのほかにも、前作で採用されていた武器や魔法の相性といったシステムも引き続き採用されている。武器ならば、斧はヤリに強く、ヤリは剣に強く、剣は斧に強い、といったいわゆるジャンケンの法則みたいなもの。相性がいいと命中率や回避率がアップするのだ。これは戦闘を有利に進める上で重要な要素なので覚えておこう!

ストーリーは前作『聖戦の系譜』の第2部と同じ時間軸で繰り広げられる。前作経験者ならニヤリとするシーンも満載だが、未経験者でも十分楽しめる。

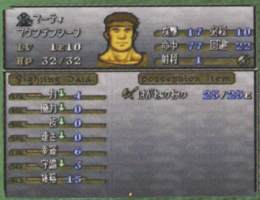
各マップを効率よくクリアーするためには、武器の相性や新システムの“かつぐ”などをうまく利用しよう。それだけでリセットを押す回数は激減!

NP 徹底解析
ファイアーエムブレム トラキア776
任天堂
1999年9月1日書き換え開始
価格 2,500円(税別)
ⓒ1996,1999 Nintendo ⓒ1999 Intelligent Systems プリライト版(価格6000円) デラックスパック(価格9800円) 8月28日発売

新要素で戦略性アップ

新パラメーター体格

キャラクターの体格を数値化したもの。自分の体格より低い相手をかつげたり、敵なら捕まえたりできる。たとえボスだろうと体格が勝っていれば、捕獲することができるのだ。基本的にナイトやウォーリアは体格が高く、女性やソードファイター系は低い。



新コマンド かつぐ、おろす

味方にかつがれたキャラクターは地面におろされるまでダメージを受けない。ただしかつぐ側はそのあいだ全体的にパラメーターが大幅にダウンする。瀕死の仲間をバケツリレーのようにつぎつぎとかついで、ピンチを回避しよう。

捕まえる、解放

今回は敵を倒してもお金が手に入らない。そこで、敵を捕まえて、アイテムを奪ってそれを売るのだ。捕まえられる条件はかつぐといっしょ。ただし、解放したキャラクターは二度と戻ってこないのでアイテムの取り残しに注意したい。積極的に捕まえよう。

アイテムをうばう

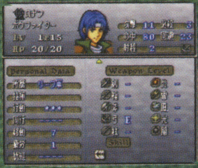
きずぐすりや珍しいアイテムを持っている敵は必ず捕まえて、所持アイテムをうばいたい。ただし、毒の武器などといった敵専用の武器は奪っても普通の状態(たとえば鉄の斧)に戻ってしまい、使えないことがあるので注意しよう。

馬などに乗っているときいないとき

普段は移動力が高く頼もしい馬やペガサスだが、城内には入れないし、山などの地形では極端に移動力が低下する。そんなときは徒歩での移動となるのだ。

運が良いと再行動が可能に!

ステータス画面の行動というところに★マークがあるキャラクターは、行動終了後に再度行動できることがある。だが、残念なことに再行動は運まかせなのだ。



キャラクター相関図

STORY

グラン暦761年、グランベルの公子シグルドはロプト教団の策略によってイード砂漠に孤立させられていた。そんな友の窮地を救うべく、キュアン王子は一軍を率いてイードに向かうが、トラキア軍の奇襲により非業の死を遂げレンスター城は落城。しかしキュアンの遺児リーフは槍騎士フィンに抱かれ、数少ない仲間と脱出に成功した。そしてグラン暦776年、リーフ王子の聖戦が始まる……。

[第1章] フィアナの戦士
リーフの初陣

リーフ軍の記念すべき第1戦目の目的は敵のボスが守る領主館を制圧することだ。最初から鬼神のごとき強さを誇るエーヴェルとフィンで敵を引きつけ、リーフやオーシンたちに攻撃させて経験値を稼ぐのがベストだ。また、3ターン目からはウォーリアのダグダ、マウンテンシーフのマーティ、ボウファイターのタニアが合流するので、使うと体力が全快するきずぐすりを持つ敵は、体格に優れるフィンやダグダで確実に捕らえていきたい。なお、武器には使用回数に制限があるため、リーフとフィンが持つ光の剣、勇者のヤリは弱い敵に使うのはもったいない。敵から奪った武器を使おう。

第1章では敵の増援部隊は来ないので安心して全部の家を訪問できる。家を守っている敵はレベルの低いキャラクターで倒して経験値かせぎをし、訪問はエーヴェルやダグダに任せてしまおう。序盤の戦いでは経験値をできるだけかせいでレベルアップしておくことが重要だ。ボス以外ならばレベルの低いキャラクターたちで戦っても、めったにやられることはないのでどんどん戦おう。

ポイント2

しばらくすると、山賊上がりのダグダたち3人が加勢しに来てくれる。ダグダ以外はレベル1なので積極的に戦闘に参加させよう。また、会話イベントも見逃さないようにしたい。

ポイント3

第1章で注意することはひとつ。キャラクターをひとりにしないということ。いくら弱い敵ばかりといっても、エーヴェルやダグダならともかく、リーフやタニアなどをひとりにするのは危険。必ず2、3人で固まって移動し、襲ってきた敵は一気に倒すようにしよう。

ポイント1

ここにはアクスファイターのハルヴァンとオーシンの実家がある。それぞれ妹や父親がいて、強力な武器をくれるのだ。どちらもすぐに使ってしまうにはもったいないくらい貴重な武器なので、序盤はボス戦以外では使わずに、中盤以降へ温存しておこう。

敵データ

名前	所持アイテム
ソルジャー×7	ショートランス
ソルジャー×3	てやり
ソルジャー	てやり、きずぐすり
アーチャー	ショートボウ、きずぐすり
アーチャー×2	ショートボウ
ワイズマン(ソードアーマー)	ロングソード

入手アイテム

きずぐすり　鉄の剣　ライブリング　勇者の斧

道具屋：きずぐすり　600G

ボス戦

いくら序盤といえども、ボスは防御力に優れたソードアーマーなので、貧弱なキャラクターではダメージを与えられない可能性がある。しかし、ダグダの持つ、アーマー系の敵に有効な武器ハンマーや、エーヴェルの炎の剣、リーフの光の剣といった魔法武器で攻撃すれば倒すことができるだろう。また、ハンマーならばヒットすれば一撃で倒せるうえ、ハンマーを使うダグダの体格値が大きいのでボスを捕らえることもできる。ボスの持つロングソードはそこそこ強いので、序盤は重宝するだろう。

[第2章] イスの海岸
リフィス団強襲

海賊に襲われている村を救うために戦うリーフたち。海賊は攻撃力は高いが命中率が低く、斧を装備しているため剣には弱いという特徴を持っている。ここは剣を装備したリーフを最前線に置いてみよう。防御効果の高い木や家などの地形で戦えば、ほとんどダメージを食らわずに倒せるぞ。ほかのレベルの低いキャラも積極的に戦わせるようにし、危なくなったらフィンやダグダでかついで逃げてしまえばいいだろう。

またここでは、弓の使い手ロナンが仲間になるので、はやく戦力に加えるためにもエーヴェルにリーフたちとは別行動をとってもらおう。戦闘が始まったらマップを北上し、ポイント1の家を訪問するという戦法がオススメだ。

ちなみにこのステージから敵の増援部隊が出現する。こいつらは3体ずつ3回現れ、真っ先に家を破壊していく。誰かしらを家に配置しておくか、現れたら集中攻撃してひとり残らず倒していくように。なお、ある条件を満たすと、ステージクリアー後に外伝マップに行くことができる。海賊に家を壊されないようにね。

ポイント3

このステージで一番やっかいなのがハンター。海賊の手斧と違って弓の命中率が高いため、あなどれない。ここは、レベルの高いキャラクターをおとりにして、ハンターが近づいてきたところを、ほかのキャラクターたちで一気に接近して倒してしまおう。ハンターはす速さの値が高いので、直接攻撃でも当たらないことがある。いっそのこと四方をかためて動けなくしてから、確実に倒すほうがいいだろう。攻撃がかわされても経験値は入るので無駄ではないぞ。

ポイント1

エーヴェルの手をわずらわせるほどの敵はいない。その移動力をいかしてロナンを仲間に引き入れよう。増援部隊の第一陣がくるまでにはリーフたちに合流させたいところだ。ロナンはボウファイターで、基本的に能力はす速いが守備力とヒットポイントに問題がある。当然、直接攻撃されるような場所に置いてはならない。

ポイント2

侵攻ルートはマップを右からまわって家をすべて訪問し、そのあとでボスにたどりつくようにすればいいだろう。この辺まで来ると増援部隊が現れるが、3回とも問題なく倒せるはず。弱いキャラクターに経験値を稼がせるチャンスだ。なお、右上の家を訪問したときにもらえる“スピードリング”は、リーフに使ってあげよう。防御効果の高い地形に配置すれば剣と斧の相性も手伝い、リーフはそう簡単にはやられなくなる。

敵データ

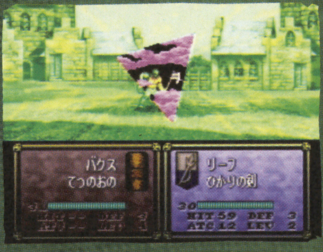
名前	人数	所持アイテム
パイレーツ	5	ておの
パイレーツ	1	ておの　きずぐすり
パイレーツ	2	てつのおの　きずぐすり
ハンター	2	てつの弓
ハンター	1	てつの弓　きずぐすり
バクス(ウォーリア)	1	てつのおの、てつの弓、きずぐすり

入手アイテム

きずぐすり、スピードリング

道具屋：きずぐすり　600G

ボス戦



ダグダと同じウォーリアのバクスがボスだ。面倒なことに、弓も持っているので、直接・間接どちらの攻撃もしかけてくる。弱点は魔法攻撃なので、エーヴェルの炎の剣とリーフの光の剣の魔法攻撃で倒してしまおう。このふたりなら弓の攻撃を高い確率で回避できるので安心だ。直接攻撃で倒す場合は防御力が高いので、攻撃力の高いダグダを使って体力を減らし、勇者の斧などの強力な武器で一気に倒そう。ボスは攻撃力が高いので、反撃されると一撃で味方が倒される危険性があるからだ。ロナンとタニアは防御力が低いので攻撃させないほうが無難。バクスは体格の数値も高いので、捕まえることができるのはフィンかダグダだけだということも覚えておこう。

スパイ アンド スパイ

ケムコ
1999年7月23日発売
価格 3,980円(税別)

©1999 KEMCO ALL other elements ©1999 E.C.PUBLICATIONS, Ins. MAD MAGAZINE and all rerated elements are the property of E.C.Publication,Ins. TM&©1999,.ALL rights reserved.

大・ドリスペクト "MAD" in the U.K. Thanks "Kemco"+"FAMITSU64+"

INFORMATION：サブカル新刊誌「DOLIVE」にて、SPIRITUAL"ZEN"MANGA「SPIDEAD」連載開始－（青人社）

INFORMATION 2: A&P CORP.「GASBOOK 5」(CD-ROM/Win・Mac)
ANIMATION+SOUND TOY「SPIDEAD」installed!!

Product P
プロダクト・ピー

仮想ピカチュウ製品プロジェクト

VIRTUAL EXTRA PIKACHU PRODUCT FOR ALL LOVERS OF PIKACHU AND POKEMON FANS

Product P Remixed T-Shirts. 1999 summer
Product No.990903～06-NP

PRESENT see P.149

Product P No.990903 / SaruBrunei design

Product P No.990904 / Mach 55 Go! design

Lallasoo Poopo Lab.　Product P No.990905 / Lallasoo Poopo Lab. design

mars art labolatory　Product P No.990906 / Tokiwa Hibiki design

1号休んで復活のプロダクトP。謎の休載はネタが浮かばなかったからでは決してない……で…す。それはともかく今回は、この夏目立つことうけあいの、スペシャルピカチュウTシャツ！　しかも各種類5名ずつにプレゼント!! 人と同じじゃヤダっつーちょっとひねくれものなキミのため、4人のデザイナーさんに鋭いデザインのTシャツを考えていただきましたー。コメントつきでご紹介します。あ、ちなみにデザイン仕様などは予告なく変更になる可能性がありますので、ご了承くださいね。

●こんなシリーズができるくらいだから、今さら言うまでもなくピカチューはもう○○なのね。何もしなくてもいいのよ、ピカチューなら。なので、オイラが欲しいってだけのTシャツです。正面から見るといいです。

松本 弦人　Gento Matsumoto（サルブルネイ代表）
1961年東京生まれ。'83年桑沢デザイン研究所卒業。'90年株式会社サルブルネイ設立。広告、書籍、映像、デジタルメディアのアートディレクションを多数手掛ける。'97年初の作品集『松本弦人の仕事と周辺』発行。現在Nintendo64ゲーム制作中。

●この夏のラッキーカラーはアッシュ。これを着て海に山にそして街にくり出せば、素敵な出会いは確実。でも初めからすべてを許しちゃうのは禁物ョ。合言葉は『ピース』、花言葉は『内に秘めた想い』。

マッハ55号　Mach 55 Go!
1994年、上杉季明、小西忠明、矢部弘幸の3名により結成されたグラフィックチーム。石野卓球『DOVE LOVES DUB』ジャケットデザイン、『Tokyo Trash』装丁、『Number』誌CGイラストなど、八面六臂の大活躍中。

●This product is the revolution for wear Pikachu so that you can get that very easily. No more influence of naivete, generation gap, price - expensive! -, place , and luck all of which Pikachu products of HISTORY claimed.

ララスー・プーポ・ラボ　Lallasoo Poopo Lab.
1996年にナカアラタと伊藤ヒロコで結成。最近は本誌連載『巨人のドシン1』絵本挿し絵、人工衛星のウェブデザイン、企画進行中のヘッドフォンデザインなどを手掛ける。

●ピカチュウといえば、電気ショック。というわけで、イナズマがビビッときた。アラジンセインもスロッピンググリッスルもイナズマだった。そんなわけで、イナズマのTシャツが欲しくなった。

常盤 響　Hibiki Tokiwa
1966年東京生まれ。'97年青山にTシャツショップ『アニマル・オブ・エアーズ』オープン。有限会社アニマル・オブ・エアーズ取締役、デザイナー。作品に電気グルーヴ『A』、砂原良徳『708090』、ジャケットデザイン、赤坂真理著『ヴァイヴレーター』装丁・写真、『mc Sister』アートディレクションなどがある。

こんなグッズがほしい！

キミが考えたピカチュウグッズや、こんなのあったらいいなと思うものを募集します。どんなアイデアでもオーケー。小さなことからコツコツと積み上げていきましょう。アンケートはがきや官製はがきで応募してね！

product p

彼はその木を使って何かを作り始める。
しばらく様子を眺めていると、赤い屋根の小さな家が建った。
家が完成し、彼は私に目配せする。
おそらく、感謝しているよ、というメッセージなのだろう。
私も嬉しかった。私の身体が震えだす。喜びが共鳴する。
私の体は一回り大きくなった。

小さな私が大きくなるまで、さほど時間はかからなかった。
高くなった視点で周囲を見渡してみると、この島は意外に小さなものだった。
さて、これからどうしよう。
大地をキャンバスに私の地図を描いてみようか。

飯田和敏（いいだ・かずとし）一九六八年 東京生まれ。三十歳。
一九八九年（株）アートディンクにアシスタントディレクターとして入社。代表作に『アクアノートの休日』『太陽のしっぽ』など。独特の作風は新しいゲームのアプローチとして、様々な分野からの注目を集める。

ちいさくておっきくて

文　飯田和敏
絵　ララスー・プーポ・ラボ

電源を入れると私は巨人だった。全身が黄色だ。
巨人といっても、それほど大きくない小さな巨人。

南の島に私は現れた。私が歩くたびに「ドシン」「ドシン」と島全体に足音が鳴り響く。

住民の一人が木を欲しがっている。
私は近くにあった木を掴んで、彼の目の前に放ってやった。
すると、彼は全身で喜びを表現した。

ポケモン シェルター

ポケモンカルチャー最前線

1999年7の月(旧暦)をのりきり、ポケモン文化を21世紀に伝えるシェルター開設！　ポケモンファンのオアシスであり、ポケモン好きなオトナの隠れ家であり、ポケモンを知らないオトナの駆け込み寺でもあるのだな。

ポケモンカードジム潜入レポート

『ポケットモンスターカードゲーム』を、集めるだけじゃもの足りなくなったアナタへ……というコンセプトで開設された、カード虎の穴。前回は、遊ぶための準備としてスターターパックの紹介をしたが、今回からはいよいよ実践だ。遊び方の説明をしていくぞ〜。

そのために我々は、ポケモンカードジムに潜入してきた。というのもここでは、ジムトレーナーがポケモンカードの遊び方をタダで教えてくれるという“ティーチング”を行っているからだ。しかーし、入場できるのは中学生まで。そこで我々はスパイとなり、ジムへしのびこんで内部を盗撮(!?)。見てきたこと、教えられたことを、オトナのみなさんのためにレポートしてしまおうというワケなのだ。

ひととおり読めば、なんとなく遊べちゃう！
ジムに入れないオトナのためのティーチング体験記

ポケモンカードジム発見！

ポケモンセンターだけでなく、ポケモンカードジムも現実の世界にあったのだ！　カードを持ってなくても、ルールを知らなくても入門できる。混んでいる日は、入場や時間の制限もあるけどネ。

Today's Special カード虎の穴スペシャル

ジムトレーナーによるティーチング

毎週日曜には、カードで遊ぶのははじめてというひとのために、ジムトレーナーが１対１で遊び方を教えてくれるという、ティーチングが行われている。説明だけでなく、実際に遊びながら教えてくれるので、とても分かりやすい。

(※スケジュールは変更される場合があるので事前に確認しておこう)

オトナの立場はワリと弱い

入場できるのは小・中学生＋保護者のみ。保護者として潜入しても、ティーチングやフリーバトルには参加できず、子供が遊び終わるまで待つのみ。我慢できないときは「子供とチームを組むガルーラルールで遊ばせて」と頼もう。

スパイは見た！　さわやかな光景!?

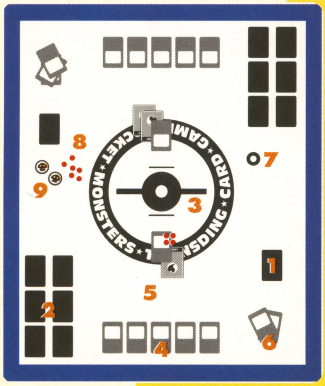
ポケモンカードジムには驚くべき光景が！　どこのテーブルでも、バトル前に、必ず対戦相手と握手しているではないか！　ある意味、コレはもっとも大切で、もっともポケモンカードゲームらしいルールといえよう……。

スパイは見た！　コインの投げ方

ジムではみんな、ちょっと特殊でカッコいいコインの投げ方をしている。親指と人指し指で作った輪の上にコインを乗せ、はじきとばすようなやり方だ。じつはコレ、不正がないように考えられた投げ方なんだとか。奥が深い。

カードの配置と対戦の準備

コレを参考にカードを並べれば、対戦の準備は整うハズ。
一読すれば専門用語や遊び方の流れも、頭に入るハズだ。



1 山札／対戦前に、自分のデッキ(“たねポケモン”、“進化”、“トレーナー”、“エネルギー”の4種類のカードを、自由に組み合わせて作った60枚セット)をよく切り、裏返しのまま置き、山札とする。そのうち上から7枚をひき、手札とする。自分の番に、山札の上から1枚ひいて、手札に加える。

2 サイドカード／対戦前に山札を上から6枚まで(何枚にするかはプレイヤーどうしで決める)ひいて、裏返しのまま並べ、サイドカードとする。相手のポケモンを1匹“きぜつ”させるたびにコレを1枚ひき、手札に加える。先にサイドカードをすべてひき終えたプレイヤーの勝ちとなる。

3 バトル場／対戦前に、手札から“たねポケモンカード”(進化形ではないポケモンのカード)を1枚選び、裏にしてココに置く。ジャンケンで順番を決めたあと、表にする。ゲームスタート後は、ココのポケモンが戦う。自分の番にベンチのポケモンと交代させてもよい。バトル場のポケモンのことを“対戦ポケモン”と呼ぶ。ちなみに、手札に“たねポケモンカード”が1枚もない場合は、デッキを切るところからやりなおす。その場合、相手は山札を上から2枚引き、手札に加えることができる。

4 ベンチ／“対戦ポケモン”と交代させるための“控えポケモン”を置く場所。対戦前、対戦ポケモンを出したあとに、手札に“たねポケモンカード”がある場合、5枚まで選んで裏にしてココに置くことができる(ジャンケン後に表にする)。対戦中は、自分の番がくるたびに、全部で5枚になるまで置く権利がある(ゲームスタート後ははじめから表にする)。ポケモンを交代させる状況はいろいろあるが、たとえば“対戦ポケモン”が“きぜつ”してしまった場合、代わりに“控えポケモン”のなかから1枚をバトル場に出さなければならない。もし、このときベンチに“控えポケモン”がいなければ、手札に“たねポケモンカード”があったとしても、その場で負けとなってしまう。

5 自分の場／自分のバトル場とベンチの総称。

6 トラッシュ／使い終わった“トレーナーカード”や、はがした“エネルギーカード”を置く場所。“きぜつ”したポケモンもここに置く。

7 ポケモンコイン／ポケモンカードゲームでは、ワザの成否などの判定に、ポケモンコインを使うことがある。投げて、表が出るか裏が出るかで判定するのだ。

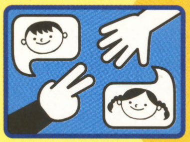
8 ダメージカウンター／ポケモンが受けたダメージの量を表す目印。キャンディーなど、なにを使ってもオーケー。ひとつで10ダメージ。ポケモンカードの上に置く。

9 どくマーカー／ポケモンが“どく”の状態になっていることを表す目印。ポケモンカードの上に置いて使う。目印になるものなら、なにを使ってもいい。

ゲームの基本的な進め方

**コレがジムトレーナーが教えてくれたフローチャートだ!
自分の番でできることと、ゲームの流れとを把握しよう!**

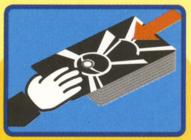
GAME START!



ゲームスタート

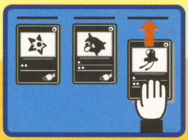
"カードの配置&対戦の準備"を参考にして、さっそくゲーム開始。自分の番でできることはつぎの10項目だ。お互いの番をくり返してゲームを進めよう。

山札からカードをひく



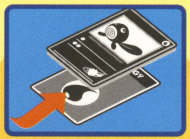
プレイヤーは自分の番がくるたびに、その番の最初の行動として、必ず、自分の山札の上から1枚をひいて手札に加えなければならない。

控えポケモンを出す



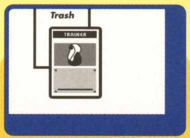
手札に"たねポケモンカード"があれば、ベンチに出してもよい。ベンチには最大5匹の"控えポケモン"を出すことができる。

エネルギーカードをつける



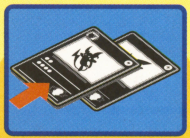
手札に"エネルギーカード"があれば、1枚を"対戦ポケモン"か"控えポケモン"につけてもよい。カードの種類の説明はまた今度。

トレーナーカードを使う



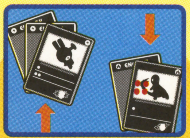
手札に"トレーナーカード"があれば、何枚使ってもよい。使ったあとはトラッシュに置くこと。カードの種類の説明はまた今度ねー。

進化カードを使う



手札に"進化カード"があれば、ルールに乗っ取って何枚使ってもよい。ただし、その番に出した"たねポケモンカード"には使えない。

対戦ポケモンの交代

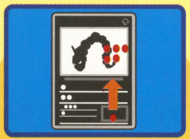


バトル場の対戦ポケモンを、ベンチの控えポケモンと交代させてもよい。その場合、この番にワザを使えるのは交代させたポケモンだ。

特殊能力を使う

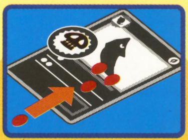
自分の場にいるポケモンに特殊能力がある場合、ルールに乗っ取って特殊能力を使ってもよい。説明書きをよく読むこと。

対戦ポケモンのワザを使う



自分の番の最後の行動として、対戦ポケモンのワザを使う。ワザが使えない場合は「終わります」と宣言して、自分の番を終わらせる。

ポケモンチェック



自分の番と相手の番の間に、お互いの"対戦ポケモン"の特殊状態(マヒ、どく、ねむり、こんらんなど)をチェック。状況が続くかどうかを判定する。

相手の番

相手の番の間につぎの攻撃の作戦をたてておこう。とくに相手のベンチの動きには注意が必要だ。エネルギーカードのついているポケモンの特性や進化を見のがすな!

GOAL!!

勝敗の決定

基本的には、さきに自分のサイドカードがすべてなくなったプレイヤーの勝ち。そのほかの勝敗判定については、また今度っつーことで。

"カードの配置&対戦の準備"とコレとを合わせて見ながらプレイすれば、つたなくも遊ぶことができるハズ。カードの種類や特殊状態、勝敗の決定については今後説明していくが、待ちきれないひとはがんばって、スターターに入ってるルールブックを読んでくれイ。ワザや特殊能力などについては、カードの説明書きをよーく読んで理解してちょうだい。

GO! GO! ロケット団!

コドモはなにごとにも真正面から取り組もうとするが、やがて裏から手をまわすことを知り、オトナになる。そんなオトナのために(!?)、ポケモンカードゲームには、ルールに乗っ取ったうえでダーティを気取れるカードがある。『拡張パック第4弾 ロケット団』がソレだ。コレと『ジム拡張パック第1弾 リーダーズ スタジアム』、『ジム拡張第2弾 闇からの挑戦』に入っているロケット団関連のカードを使って、悪そうなデッキを組まないか?

●キミデッキの内容とコンセプトを明記の上、
〒151-8024 渋谷区代々木4-33-10
(株)アスキーファミ通NP編集部
ポケモンシェルター R団係まで。

各/291円(税別)
(1パックカード10枚入り)

そうだ、ティーチングに行こう!

常設されているジムはトウキョーのみ、毎週日曜に開催されている。オーサカは不定期ではあるが開催されるので問い合わせてみよう。正午から午後5時まで開いている。

**詳しい問い合わせは、03-3524-8435
(ポケモンカードゲームイベント事務局)まで。
受付:土日祝日を除く平日13:00〜18:00**

トウキョー
東京都中央区日本橋3-2-5
川崎定徳ビル
(ポケモンセンタートウキョー2F)

オーサカ(不定期開催)
大阪府大阪市北区中崎西2-4-12
梅田センタービル
(ポケモンセンターオーサカB1F)

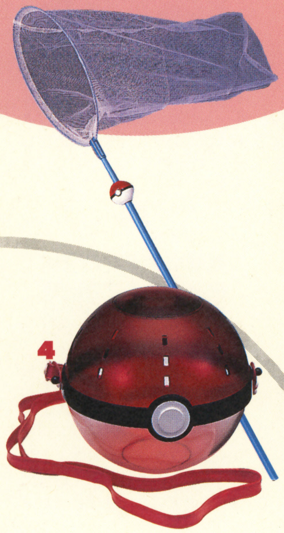
1

2

3

流行ポケモン通信

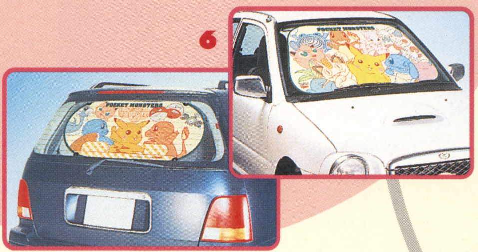
**夏休みだっ！ 海でも山でも家でもどこでも、
みーんなポケモンでしょ！**



4

5

6



1 人気者がデザインされた浮き輪2種。Mサイズにはトゲピーを、Lサイズにはピカチュウをフィーチャー。
『ポケモン浮き輪』Mサイズ1200円(税別)　Lサイズ1500円(税別)　発売中　トミー

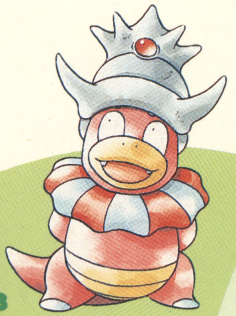
2 プリンのかたちのビーチボール。砂浜で突然の風に吹かれても、耳と足のおかげで転がりにくかったり!?
『ビーチボール　プリン』1200円(税別)
発売中　トミー

3 おみやげに大好評のお菓子に、夏らしい新バージョン登場。缶には、なみのりピカチュウやナッシーなどがデザインされ、トロピカルな印象。中身は、従来のひらべったい形状から筒状になったクレープ焼き菓子だ。味のほうもチョコレート、ミルクティー、レモン味の3種アソートとなり、従来とは異なるフレーバーが楽しめる。
『ポケモンピッフル　アイランドバージョン』500円(税別)　発売中

4 モンスターボールのかたちの虫カゴと昆虫アミで、虫、ゲットだぜ!!
『虫カゴモンスターボール』750円(税別)　『のびる昆虫アミ』850円(税別)　発売中　ユージン

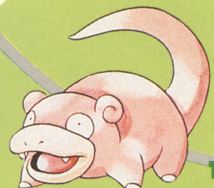
5 家でかき氷が作れるマシンは、トゲピーのキャラクターつき。
『トゲピーのかき氷』3000円(税別)　発売中　トミー

6 この季節、屋外駐車場に止めてあるクルマは、乗りこむときにひと苦労だ。室内の温度はメチャあがってるし、ステアリングは触れないし……。オマケにシートが日焼けで褪色しちゃう。窓にコレを使って、ポケモンたちに太陽の光をはねかえしてもらおう。
『ポケットモンスター　フロントシェード』1000円(税別)　『ポケットモンスター　リアコンパクトシェード』1200円(税別)　発売中　トミー



3

**アニメ『ポケットモンスター』に毎回出ているポケモンは、
世間での認知度もなかなか高い。
しかし、あまりアニメに出ないポケモンは、
依然としてゲームファンと子供にしか知られていない。
そんなジミめのポケモンにスポットライトを当てるコーナーだ。
今回はヤドンとその仲間たち。**



1

2

麗しのポケモン

**ポケモンといえばピカチュウやニャース。
でも、ほかにも、愛すべきポケモンたちがいる。**

鳥類とか、トキ科トキ目とか、生物は系統だてられ分類されているが、ポケモンも例外ではない。たとえばピカチュウは“ねずみポケモン”で、プリンは“ふうせんポケモン”だ。

で、今回クローズアップするヤドンはというと、“まぬけポケモン”。オイオイ、そりゃないよって感じだが、ルックスを見るだけでも、なんとなく納得させられちゃうでしょ!?

その行動も、“いつもボーッとしていて、なにを考えているのか分からない”、“餌を探しに海中に潜ることも多いが、間違って釣られてしまうことがある”など、マヌケづくめ。アニメでは、やはりトンチンカンなことをする“あひるポケモン”、コダックと仲がいいようだ。

しっぽで餌を釣るというのが唯一の知的な行動だが、それさえも“2まいがいポケモン”のシェルダーにしっぽを噛まれたりで、ままならぬようす。だが、じつはそのマヌケぶりによって“やどかりポケモン、”ヤドランへと進化することができる。進化してもボーッとしているようだが。

ところで『ポケットモンスター金・銀』には、ヤドキングというポケモンが登場する。しっぽではなく、頭をシェルダーにかみつかれて進化したらしい。シェルダーのエキスの作用は、ヤドキングの頭にひらめきと高い知能を与える、ということだが……。

1 ヤドン(まぬけポケモン)
めったに動かないうえ、たま～に動けば極めてスロー。口を半開きにして、ひたすらボーッとしているヤドン。この、せっかちとは対極にあたる性格が、釣りに向いているのか!?

2 ヤドラン(やどかりポケモン)
ヤドンがシェルダーに噛まれて進化。噛まれたままはずそうともしないズボラさが、ヤドンの進化形であることのなによりの証明だろう。“メガトンパンチ”や“メガトンキック”などのスゴいワザも、覚えることは覚える。

3 ヤドキング(?????)
『ポケットモンスター金・銀』にてデビュー予定。ヤドンの進化形。映画では声をダウンタウンの浜ちゃんが担当。

**『ポケモン』のことは知ってるけれど、
何がおもしろいのか分からない。
そんなオトナあなたへ送ります。よい子は読んじゃいけないよ！**

さぁ、よってらっしゃいみてらっしゃい！
『大人のためのポケモン講座』の始まりです。前回はポケモンという現象全体をざっと紹介してみましたが、お分かりいただけましたでしょうか？　今回からはポケモンの人気のヒミツを少々学術的なユニークな視点でとらえていきます。ポケモンと子供たちの関係は？　とかピカチュウって何もの？なんていうお父さんお母さんの素朴な疑問から“戦後最大のヒットキャラクター”と呼ばれるゆえんまで。マーケティングの技術が発達した現代においてどこまでが戦略的につくられたもので、どこからが偶然だったのか？　そしてそこにはどんなヒミツが隠されているか？
こんな大人っぽい疑問を少しでも解決するお手伝いができればと思っています。

ふたつの誤り

　ポケモンといえば、今日誰もがまず思い浮かべるのがピカチュウであろう。そして、その姿形や可愛らしさといったキャラクター性から、このピカチュウの位置づけを「現代日本におけるミッキーマウスのようなもの」と説明する向きもある。しかし、この説明は二重に誤りがある。
　第一に、きわめて基本的なことでありながら、意外と十分に認識されていない違いがある。「ミッキーマウス」とは、あの黒い耳のキャラクターを指す名前であり、それは彼だけの固有名詞なのである。対して「ピカチュウ」とは、ポケモンの“一種族”を指す名称である。つまりこれは「イヌ」や「ネコ」と同じ普通名詞に過ぎないということだ。
　一般にピカチュウという呼び名でイメージされるものは、テレビアニメ版に登場しているそれであろう。しかし、アニメの主人公であるサトシがこれを「ピカチュウ」と呼びかけるのは、たとえばアメリカ人の友人を「アメリカ人」と呼んでいるようなものなのだ。夏目漱石の『吾輩は猫である』では主人公のネコに名前がないため「ネコ、ネコ」と呼ばれる状況が滑稽・笑いの対象として描かれているが、テレビアニメ版『ポケモン』は、そうした本来は笑いにつながるような不自然・非常識な状況を、平然と描きつつドラマを展開しているのである（テレビアニメ版で多くのポケモンが固有の名前を持たず種族の名で呼ばれているのは明らかに、ある演出意図による。この点も、いつか詳述したい）。
　だがじつは、この「ミッキーマウスとの第一の違い」よりも今から述べる「第二の違い」のほうが、ポケモンの本質を考える上では、より重要である。それは、ミッキーマウスはあくまでも「ネズミの擬人化」としてあるのに対し

大人のための ポケモン講座

1

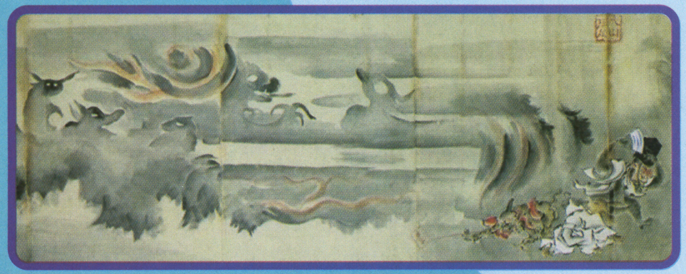
第2回・日本人とポケモン

講師／長尾　剛

て、ピカチュウは決してネズミではない、もっとはっきり言うのなら「ネズミという“動物”とはまったくつながりのない、別の存在」だということである。
　芸術表現としての動物の擬人化には、ふたつの意味があって、まずは「その動物の特徴を通して人間の性格を象徴する」という文学的意義がある。イソップ童話などがその例であり、なかでも『アリとキリギリス』においてアリを擬人化したキャラクターが「働き者」という性格設定である点など、その典型だ。
　また、もうひとつには「動物を“人間の仲間”と捉え、親しく感じるその気持ちを具現化する」という意義においての擬人化がある。これは言ってしまえば幼児的発想であるが、それだけに人々に明るいユーモアとして受け入れられ易い。ミッキーマウスはこの範疇に入る。日本においては、こうした動物の擬人化表現は早くからあり、美術としての例では何より、あの『鳥獣戯画』が挙げられよう。動物の擬人化表現には、芸術的にこうした大きな意義が見出せる。しかしポケモンとはじつは、こうした表現とは別種の意義をもって生み出されたものたちなのだ。したがって上の説明ではその実態は言い当てられない。

ピカチュウは妖怪？

　ポケモンとは、まったくの「ヒトの空想・観念の産物」なのである。すなわちピカチュウの場合、それは「ネズミの擬人化ではなく、ネズミもどきの空想の生き物」なのである。
　ヒトが、現実の自然現象や動植物、また宗教の抽象的教義などを潜在的に“イメージの原型”として、架空の生き物を想定することは、古今東西多くの例がある。それらは日本の場合「妖怪」または「妖精」といった言葉などで示されるが、そこには動物の擬人化とは決定的に違う意味がある。
　それらは、ヒトの空想によって生み出されたものであり、だからその存在は、きわめて「ヒトの心に近しい内的存在」なのである。子供たちがポケモンを大好きなのは、それが「動物という、人間とは別の存在（外的存在）」ではなく、ヒトである彼らの心と直結している存在だからなのだ。つまり、だ。端的に言うならば、ポケモンの祖先は『鳥獣戯画』に描かれた動物たちではなく、『百鬼夜行絵巻』に登場するさまざまな妖怪たちなのだ。
　紙幅の関係で今回はここまでしか述べられない。次回は「ポケモンは妖怪である」という定義について、より詳しく説いていきたい。

2


1 鳥獣戯画／平安後期～鎌倉初期の絵巻で、人々の生活のようすを小動物を使って揶揄したもの。鳥羽僧正覚猷作と伝えられる全4巻からなるが、確証はない。
2 百鬼夜行絵巻／夜の暗闇のなかを、大小さまざまな妖怪変化たちが徘徊していく姿が描かれている絵巻で、室町時代のもの。基本的には、古くなって捨てられた器物などが妖怪となったものたちです。

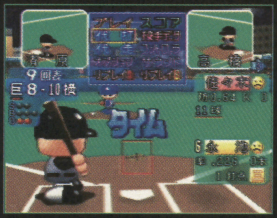
メーカー／コナミ　価格／7,800円　ジャンル／スポーツ　128メガ　バッテリーバックアップ　コントローラパック対応　64GBパック対応

"パワフル"だって怖くない

コンピューターの配球を暴く！

野村監督の就任と同時に、別のチームに生まれ変わったかのような躍進を続けるタイガース。その野村監督も言っているけど、野球を極めるにはデータが大切。前作よりもさらに強くなったコンピューターとの対戦で勝てないとお嘆きの読者のために、パワスポでは横浜佐々木投手を例にコンピューターの配球を徹底解析。キミも知性派プレイヤーを目指すのだ！

"パワフル"を打つ①
【右対左、左対右にこだわる】



現代野球ではもはや常識の"左投手には右打ちのバッターが有利"という定理。「右投手だろうと左投手だろうと強打者なら打って当たり前」なんて声もあるけれど『パワプロ』の世界に限って言えばこの定理は大正解。全選手中もっとも高い制球力を誇る佐々木投手でさえ、左打者を相手にするとストライクの入る率が激減。だからといって特別フォアボールが増えるわけではないが少なくとも余裕を持って球を見られるはず。相手の先発投手にあわせてオーダーを組むくらいの戦略は最低限持ちたい。

●左右打席別・ストライクの入る確率

右打席	左打席	トータル
56%	45%	51%

"パワフル"を打つ②
【狙い球を絞る】

●球種別投球率

ストレート	カーブ	フォーク
51%	17%	32%

超人的な反射神経を持っているというならば話は別だが、よっぽどのことがない限り『パワプロ』でどんな球種でも自由自在にヒットを放つ、なんてことはとうていできない。150km/hを超えるストレートとレベル7のフォークを持つ佐々木投手などを相手にしたときなんてなおさらだ。コンピューターはレベルの高い変化球ほど多く投げる傾向があるけれど、やっぱり投球の基本は力を込めたストレート。となれば打撃の基本もやっぱり、変化球を見送ってでもストレートを打つことなのだ。

"パワフル"を打つ③
【追い込まれてもあせらない】

こっちが追い込まれているときは相手にしてみれば余裕があるとき。余裕があればこそ、ボール球を投げられる可能性も高いのだ。追い詰められた精神状態でこのボール球にうかつに手を出してしまうようでは対"パワフル"戦勝利はおぼつかない。落ち着いて見送るのも大事なテクニックだ。当然投手に不利なカウントになるほど敵はあせってストライクを入れようとしてくる。こちらはそこを狙いすまして、ヒットをプレゼントしてあげるのが正解。

●カウント別・ストライクの入る確率

	ボール0	ボール1	ボール2	ボール3
ストライク0	69%	73%	70%	100%
ストライク1	67%	58%	50%	76%
ストライク2	66%	59%	60%	87%

"パワフル"を打つ④
【最後に来るのはやっぱりキメ球！】

ピンチのときほど得意な球を投げてくるのが投手心理。佐々木投手をハマの大魔神たらしめているのは、打者の視界から消えるとも言われているフォーク。表でわかるように、ボールカウントが増えるほどにフォークを投げることも増える。あえて相手の得意とする球を狙い打ってこそ真の勝利を得られるのだ。

●ボールカウント別・フォーク投球率

	ボール0	ボール1	ボール2	ボール3
フォーク	28%	33%	37%	39%

※このページの表のデータは、編集部が独自に調査・分析したものです。

さらに深く『パワプロ6』情報をあなたにお届け。[Power Pro Sports]

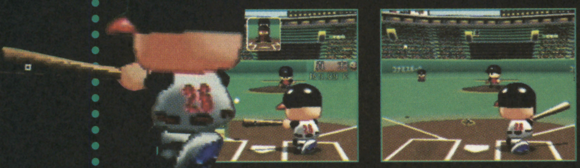
パワスポ

やっと梅雨もあけて、いよいよ野球シーズン真っ盛り。外でのプレイもいいけどモニタ上でのプレイも加熱することうけあいだ。今月も『パワプロ6』情報をみんなにお届けしよう。

Player この選手を使え!

第2回
福岡ダイエー・松中選手

控え選手まで使いこなしてこそ『パワプロ』の名手。
パワスポ流シブめの選手活用指南をどうぞ。



'99ペナントの成績

◆打率――.279
◆本塁打――10
◆打点――37
◆盗塁――2
◆試合――74
('99年7月8日現在)

26 松中 位 外野手(一) 利 左投左打 フ スタンダード

ミ	2	走	10
パ	95	肩	9
特 強振多用		守	8

ゴールデンルーキーと騒がれた井口選手と同期入団して今年が4シーズン目。今シーズンは序盤から打撃好調でチームに欠かせない一員となった。『パワプロ6』では外野手としては低すぎる守備力がネックとなる。ゲーム終盤にチャンスを迎えたときに起用する、左の代打要員となるだろう。強振多用で一発逆転といきたい。

Success サクセス ちょっといい話。

今月のいい話:**サブポジションをつける**

守備力が下がることが多くてデメリットも大きいコンバートだけど、
ペナントでケガ人が出ることを考えるとぜひサブポジションをつけておきたい。

サブポジションをつけることができるのはあかつき大、パワフル大、そして官僚大。あかつき大とパワフル大では椿本キャプテンに相談してアドバイスしてもらえばいい。あかつき大でサブポジションをつけるときは、監督の守備チェックにひっかからないように気をつけること。官僚大では守備力が12以上のとき、裏口君からコンバートをすすめられることがある。コンバート後は元の守備位置がサブポジションとなることに注意しよう。

あかつき大、パワフル大でのサブポジションのつけ方

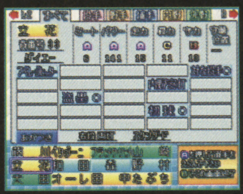
◎タフ度、体力を十分に上げておく
↓
◎椿本キャプテンに相談する
↓
◎椿本のランニングについていく
↓
◎最後までついていくと椿本のアドバイスを受けられるようになる
↓
◎椿本に相談する
↓
◎自分の能力に応じてコンバートをすすめられる
↓
◎受け入れると元の守備位置がサブポジションとなる
↓
◎80%の確率で守備力、肩力が1減少する
◎10%の確率で守備力のみ1減少する
◎10%の確率で能力の変化なし

Dramatic Pennant ドラペナで盛り上がる!!

やり込み派にはたまらないモード、ドラマティックペナント。
賞味期限はまだまだ先だぞ。

今月のテーマ アベレージヒッター、パワーヒッターをつける

ドラペナの魅力のひとつは、采配を振るう自チームが徐々に成長していくこと。なかでもアベレージヒッターやパワーヒッターといった貴重な特殊能力をつけられるのは、とくにうれしい。コンピューターにプレイを任せるときにはアベレージヒッターの威力は絶大。ただし、試合で活躍しないとこれらの特殊能力はなくなることもあるから要注意。貴重な能力だけになくなったときの戦力ダウンは計り知れない。



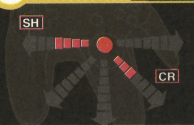
【アベレージヒッター取得条件】
勝利試合後に
●開幕から50試合消化以降である
●当日の試合で3本以上ヒットを打っている
●規定打席に達している
●通算打率.380以上である
以上の条件を満たしているときに10%の確率でアベレージヒッターの特殊能力を取得

【パワーヒッター取得条件】
勝利試合後に
●パワーが100以上ある
●当日の試合でホームランを打っている
●通算本塁打30本以上である
以上の条件を満たしているときに10%の確率でパワーヒッターの特殊能力を取得

PassWord 今月も登場!! 新規加入選手パスワード

白熱するペナントレースにあわせて新しい選手を紹介。
今月は好調タイガース特集だ。最後まで息切れせずにがんばれ!

52 遠山 最 136 利 左投左打 フ サイドスロー



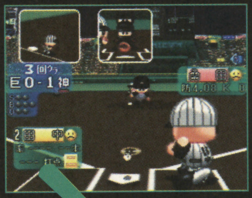
コ	180
ス	30
特 回復○、対左打者○	

●阪神 遠山選手
10年ぶりの勝利をあげて復活を果たした遠山選手。巨人の松井選手を現在までのところ完全に押さえているのをはじめ、左キラーとして活躍。内角に切れ味抜群のシュートを投げ込むのだ。

ざくる ぼうえ さばは わぶま へりの ぞぐし かざね ちいろ げたび つぎえ くぎぞ はこな やてぶ ぜだそ ふよぢ もく

60 田中 位 二塁手 利 右投左打 フ スタンダード

ミ	3	走	14
パ	50	肩	11
特		守	12



●阪神 田中選手
野村監督に見出された若手選手。俊足かつ堅守のユーティリティプレイヤーとして期待は高い。とくに機動力を活かした攻撃は新生阪神の象徴とも言える。『パワプロ』でも積極的に盗塁を狙っていこう。

うざも たごそ ずじす ひこほ おるみ へぬぜ ぬびし でいぎ よらべ ほとも くなお じきわ ぼ

トライフォースタイムス

第4号

発行／三角新聞社
ハイラル城下町○番×号

ハイラル城の窓から

いよいよ夏本番、本格的なレジャーシーズンがやってきました。ハイリア湖への観光客はすでに例年の20パーセント増を記録していますが、同時に水難事故件数も増えています。水際でお子様を遊ばせる際は、モンスターの襲撃にご注意ください。楽しいレジャーで心身の健康を保ち、この暑さを乗り切りましょう。（T.T.編集部）

特集
登山シーズン到来!

聖なる山のふところに抱かれて

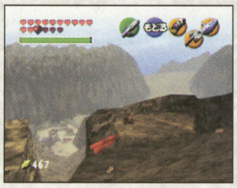
デスマウンテン登山道・ゴロンシティ

暑い夏こそ涼風吹くデスマウンテンへ! 登山道からゴロンシティまで、知られざるデスマウンテンの魅力をすべて紹介するぞ。

Sightseeing

霊峰からの絶景

ハイラル王国随一の高さを誇るデスマウンテン。その頂上からの眺めはまさに絶景だ。一時期は不穏な雲がかかっていたものの、最近はすっかり晴れている。存分に素晴らしい景色を満喫しよう。

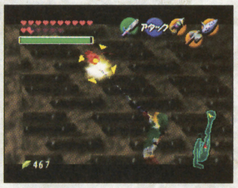


⬅❶からの眺めもなかなかのもの。左手にカカリコ村、右手にハイラル平原を臨むことができる。

Playing

フリークライミングに挑戦!

頂上直下にある❷の垂直壁はフリークライムポイントになっている。とはいえ手がかりはついているし、岩棚が2ヵ所にあるため女性でも安心だ。自分の腕力に合わせてスポーツクライミングを楽しもう。



⬅付近に生息しているスタルチュラが、ところどころに出現。きちんと退治してから登ろう。

Shopping

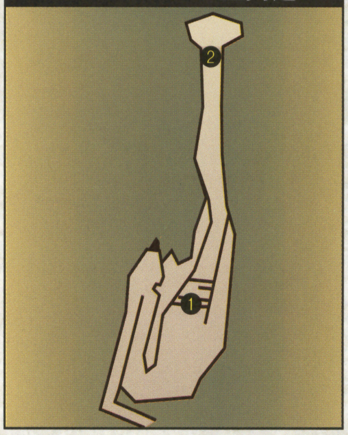
山の特産品をおみやげに

登山のあとはゴロンシティでお買い物を。特産品であるバクダンは安価で性能も十分とあって、冒険者を中心に大人気。またデスマウンテンの地熱と鉱山資源を生かし、良質の武器も作られているぞ。

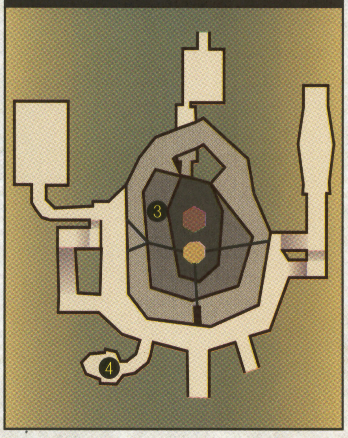
⬅バクダンは❸にあるお店で。真っ赤なゴロンの服も、ファッション性と機能性で人気の品。

➡❹で買える武器は耐久力にやや難あり。どこかでより強力な品を扱っているという噂も。

デスマウンテン登山道

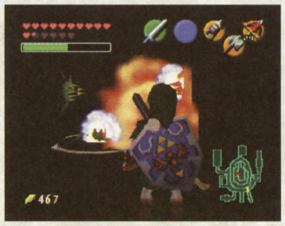


ゴロンシティ



Topics シティは火気厳禁

ゴロンシティに自生するバクダン花は、バクダンの原料というだけあって火に反応して爆発する。加工していないためか爆発まで時間はかかるが、威力はすさまじい。あやしいと感じたらすぐ避難を!

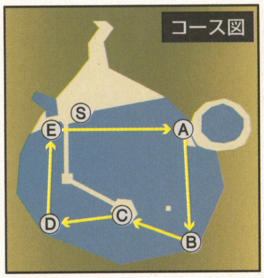


⬅観光客のタバコのポイ捨てが、一番の原因というウワサ。マナーはちゃんと守ろう。

夏を乗り切れ! Part1

ハイリア湖
競泳大会

夏の暑さを吹き飛ばす、ハイリア湖競泳大会の指定コースは以下のとおり。チェックポイントはⒶのつりぼり入り口、ⒷとⒹのゴシップストーン、Ⓒのワープポイント、そしてⒺの小島の計5ヵ所。これをみずうみ研究所物見台のⓈから出発して丸一日かけて巡り、泳いだ距離を競うのだ。前回までの最高記録は1周+ⒸⒹの中間地点。キミの挑戦を待っているぞ!



⬆スピードアップのコツはチェックポイントの通過法。Bボタン連打も忘れずに。

夏を乗り切れ! Part2

炎の神殿
納涼ガマン大会

どうせ暑いならとことん"熱く"なりたい、というアナタ。灼熱地獄の炎の神殿を、ゴロンの服無しで最上階まで進めるか挑戦してはいかがかな? 成功のポイントはムダのない移動と、熱気をしのげる場所を見つけること。フロルの風に頼ることなく突き進もう!

⬅安全地帯で回復を。これで長時間熱に耐えられる。

➡邪魔な敵は氷の矢で始末。文字どおりスピードが命。

毎朝元気なカルシウム! ※ビンを御用意下さい
ロンロン牛乳

愛されて○×年
しあわせのお面屋
Perfect Catalog 夏号

お面を通じ皆様方の幸福を願っております"しあわせのお面屋"から、最新のお面情報をお客様のご意見と合わせてお送りいたします。まだお面を知らない、という方はこの機会にお気軽にお問い合わせくださいませ。なお当社では随時出張販売員を募集中です。さまざまな特典付きで新たな同志をお待ちしています。

お面㊢情報

お面の力で実際に幸せを手にしたというご報告が届いております。迷いの森の奥深く、森のステージと呼ばれる場所に迷い込んだお客様が、森の住人からうれしい贈り物を受け取った、ということです。皆様にも幸せが訪れますように……。

⬆現在までのところ、ドクロのお面とまことの仮面の効果が報告されています。

キータンのお面

小さなお子さまに大人気のキャラクター、キータンのお面です。当社一番人気の商品でございます。

あ~キータンだ! こんちはキータン!
(ハイラル城下町~コッコを追う女の子)
オラ知ってるだーよ。キントンのお面だーよ。な、な!
(ロンロン牧場~タロンさん)

ドクロのお面

ドクロを模したちょっと不気味なお面です。魔物の気分が味わえますが、モンスター避けにはなりません。

わたしがそれをかぶったら本当にスタルチュラ…ヒイッ!
(カカリコ村~スタルチュラハウスの父親)
コワかねえよ、森のバケモンなんか! なめんなよ!
(カカリコ村~親方の息子)

こわそなお面

木でできた無表情なお面です。それを怖いと見るか、悲しいと見るかは見る方のお心次第でしょう。

こわい…でしょうね、そのお面をつけて兵士の前をあるくのは…
(ハイラル城~ゼルダ姫)
フム。これはカンオケの板でつくられておるな。
(ハイリア湖研究所~みずうみ博士)

ウサギずきん

プラプラ揺れるウサ耳が大評判のずきんです。かぶると野性の力が宿る、というウワサもあります。

あら、カワイイ。でもコッコはもっとキュートよ。
(カカリコ村~ニワトリねえさん)
そのふるふるしているのはなんですか? 耳? あなた4つもあるの?
(ハイラル城~ゼルダ姫)

ゾーラのお面

ゾーラ族の男性を模したお面です。ちなみに以降のお面は出張販売員限定ですので、ご了承ください。

アラ…それ、ゾーラ族? クールなまなざしがステキ…
(ハイラル城下町~青いワンピースの女性)
ちょっとわらえないゾラ。余をバカにするゾラか?
(ゾーラの里~キングゾーラさん)

ゴロンのお面

デスマウンテンに住む種族、ゴロン族のお面です。少々大きいので首を痛めないよう注意してください。

あ、ちょっとかーちゃんににてる…こともない…こともないだーよ。
(ロンロン牧場~タロンさん)
へへへ…なんかすこしゆかいな気分だ。ありがとよ。
(ロンロン牧場~インゴーさん)

ゲルドのお面

砂漠の盗賊団、ゲルド族のお面です。女装したい方向きですが、職業が職業ですので誤解を受けぬように。

オッ! オッ! オォ~ッ!! いいオンナ~っ!! でも…アンタ、ちっこいな。
(ハイラル城下町~忙しい男性)
ゲルド族って…美しくって勇ましくって…ス・テ・キ!
(カカリコ村~見習い大工)

まことの仮面

シーカー族に古くから伝わるお面です。人の心を見通せるという能力を持つ、貴重な逸品です。

ヒイイイイーッ! コワいいいいいっ! 人のこといえないけどコワい!
(カカリコ村~スタルチュラハウスの父親)
あ、なんだろ…この感じ。いまかなしい…って感じがした。
(森の聖域~サリアさん)

メーカー/任天堂　価格/6800円　ジャンル/アクションRPG　256メガ　バッテリーバックアップ　振動パック対応 ©1998 Nintendo

WIZでござるよ リメイク版 ニンともカンとも

拙者、忍者増田がお贈りする、『ウィザードリィ』のページでござる!

通算第92回

Q.“WIZでござるよ”って何? “忍者増田”って誰?
A. 先月号を読もう!

怒りの緊急企画!『ウィザードリィ』vs.最新ゲーム徹底比較!

読者のみなさんにおわびしなければならないことがあります。今月号では、『ウィザードリィⅠ・Ⅱ・Ⅲ ~Story of Llylgamyn~』の記事が8ページ入る予定だったのでござるが、なんと結局この2ページだけになってしまいました。編集部の人に理由を尋ねると、「今月号は紹介ソフト数が多いから」……。なんだとコラァ、話が違うじゃねぇか! これは外部ライターに対する屈辱だ!(注1)。8ページくれるっつってたから、今月は拙者ほとんど他に仕事入れてねーぞ、どーしてくれんだコラア!(注2)。それに、『ウィズ』がそんなほかのチンタラしたゲームより劣ってるとでも言うのか! こうなったら、その憎き最新ゲームの面々と『ウィズ』を徹底比較して、編集部のアホどもに『ウィズ』のすごさをわからしてやるぜコノヤロー! とくと見やがれぃ! ニンともカンとも!

こいつらが『ウィザードリィ』のページを減らした張本人だ!

vs.マリオゴルフ64

マリオやルイージ、ピーチにベビィマリオなど、キャラクターが何人も登場するらしいがなぁ、調子にのってんじゃねぇぞ! 『ウィズⅠ・Ⅱ・Ⅲ』のモンスターは何種類いると思ってんだコラァ! その数およそ300種類だぞコノヤロー! なにぃ? ホール数なら『ウィズ』の迷宮のフロア数より上だとぉ? いくらホール数が多くてもだなぁ、ワイヤーフレームに変換できねぇとどうしよーもねーんだよコノヤロー! そんな想像力のかきたてられないホールでゴルフやってんじゃねーぞコラァ!

『ウィザードリィ』の勝ち!

vs.バイオレンスキラー

生命が吹き込まれているかのようなリアルなモンスターがウリだとぉ!? グレーターデーモンの養殖もできないくせに、威張ってんじゃねーぞ! 数時間かけて養殖してたのに、間違って逃げるといままでの苦労が全部パーになっちゃうんだぞコノヤロー! このゲームで魔法が使えんのか!? マーフィーズゴーストでレベル上げできるってのか!? おう、言ってみろコラ! だいたいだなぁ、ナメてんじゃねーぞ!(注4)。

『ウィザードリィ』の勝ち!

VS!

vs.オウガバトル64

職業も『ウィズ』よりたくさんあるし、クラスチェンジもできるらしいがなぁ、勝った気になってんじゃねーぞコラァ! 『オウガ』でオートマッピングできんのかコノヤロー! 最近はそういう親切設計ができねぇゲームはダメなんだよ! 『ウィズ』は『外伝Ⅰ』の時代からすでにオートマッピングを採用してたっつーのに、このゲームはなんでいつまでたっても採用しないのか不思議でしょーがねぇぞコラァ!(注3)。そーいえば拙者が昔ログインの“WIZござ”で、「弟がマッピングする“オトートマッピング”」ってやったら全然ウケなかったぞコノヤロー! ニンともカンとも!

『ウィザードリィ』の勝ち!

vs.電車でGO! 64

電車だぁ!? ふざけんじゃねーぞ、事故で止まりやすいくせに! とくに中央線、人身事故多すぎるぞコノヤロー! 「少々お待ちください」とか言って、2時間も電車止めてんじゃねぇJR! おぬしらの少々は2時間なのかバカタレが! あと、切符の自販機のタッチパネル、先に料金に触れてから金入れろっつーけどなぁ、反応しづらくてしょーがねーんだよ! いいかげんにしろってんだ! ったく、このチンチン電車がぁ!

『ウィザードリィ』の勝ち!

> **おくやみの言葉**
>
> このたびは、折角の『ウィズ』の記事が、2ページに縮小だなんて。とくに、『バイオレンスキラー』!! おい!! 攻略しすぎ!! こっちにページよこせ!! なんて『バイオレンスキラー』もウチのタイトルです。こちらもごひいきに♪
>
> (株)メディアファクトリー広報

こんなことじゃイカーン!

何か文句があったら新井副編集長が相手になるぞコノヤロー!

vs.ドルフィン(任天堂新ハード)

なんだぁ!? こんなのとも比較すんのかぁ!? ハードとなんて、比較しにくくてしかたねーぞコラァ! このイルカに乗った少年がぁ! だいたい、ケンカ調の文体なんて初めて書いたけどなぁ、そろそろ無理が出て来たぞコノヤロー! 悔しかったら、ドルフィンで『ウィズ』出してみろってんだ! 各メーカーさん、お願いするぞコノヤロー! 『ウィザードリィ』の勝ち!

ウィザードリィⅠ・Ⅱ・Ⅲ ~Story of Llylgamyn~ シナリオⅡ最短攻略フローチャート

善のパーティー

1. 4階、モンスターと戦闘をくり返し、ビン詰めの船を入手
2. 4階、東7、北17で、デルフを倒し、悪の水晶を入手
3. 4階、東12、北13で、シュートを使い2階へ
4. 2階、東3、北1で、フィーンドを倒す
5. 2階、東7、北1で、大地の杖を入手
6. 2階、東7、北11で、大地の杖を見せ通してもらう
7. 2階、東11、北19で、ポレを倒し、空気の魔除けを入手
8. 城に帰り、空気の魔除けを悪のパーティーに渡す

悪のパーティー

9. 3階、東7、北7で、段平(入手法は自由)と金のメダリオンを交換
10. 3階、東10、北19で、金のメダリオンと聖水を交換
11. 3階、東0、北0で、聖水を使って通る
12. 5階、東12、北10で、エンジェルを倒し、善の水晶を入手
13. 5階、東4、北8で、アブドルに25000GP払う
14. 5階、東4、北7で、炎の杖を入手

善&悪のパーティー

15. 善か悪のキャラに、善の水晶と悪の水晶を持たせ、善なら善の水晶、悪なら悪の水晶のスペシャルパワーを使って、中立の水晶を作る
16. 6階、東10、北4で、ル'ケブレスに会う(戦闘厳禁)
17. 6階、東17、北17で、イアリシンの宝珠を入手
18. 城に帰り、宝珠を渡すとエンディング

攻略記事はこれだけになっちまったぜコノヤロー!

最近リメイクor再版された『ウィザードリィ』シリーズ大紹介

ウィザードリィⅠ・Ⅱ・Ⅲ ~Story of Llylgamyn~

発売元/メディアファクトリー
機種/スーパーファミコン
価格/3,000円
内容/ファミコン版『Ⅰ』~『Ⅲ』がスーファミ用にリメイクされ、ニンテンドウパワーから発売。
目的/クリアーする

ウィザードリィ・外伝Ⅰ 女王の受難

発売元/アスキー
機種/ゲームボーイ
価格/4,500円
内容/復刻版という形で再版された、記念すべき日本オリジナル『ウィズ』第1弾。
目的/クリアーする

ウィザードリィ・外伝Ⅱ 古代皇帝の呪い

発売元/アスキー
機種/ゲームボーイ
価格/4,500円
内容/ベニー松山氏をシナリオ担当に迎えた『外伝』第2弾。恐怖のリセット封じモードあり。
目的/クリアーする

ウィザードリィ・外伝Ⅲ 闇の聖典

発売元/アスキー
機種/ゲームボーイ
価格/5,000円
内容/さまざまな新要素が加えられた、何でもありの『外伝』第3弾。ついに対戦モード導入。
目的/クリアーする

Proving Grounds of the Mad Overlord, Knight of Diamonds and Legacy of Llylgamyn, Copyrigh ©1981-1999 by Sir-tech Software,Inc. Robert Woodhead,Inc. and Andrew Greenberg,Inc. All rights reserved.Proving Grounds of the Mad Overlord, Knight of Diamonds and Legacy of Llylgamyn,are a copyrighted program licensed to ASCII Corporation by Sir-tech Software,Inc.Wizardry is a registered trademark of 1259190 Ontario,Inc. All rights reserved.Proving Grounds of the Mad Overlord, Knight of Diamonds and Legacy of Llylgamyn, Copyright ©1987-1999 by Game Studio,Inc. for the Japanese translations.Proving Grounds of the Mad Overlord, Knight of Diamonds and Legacy of Llylgamyn, reprogrammed by Gung-Ho! (Marigul) for distribution on the Nintendo Power System.

ダミーキャラクターよ安らかに眠れ

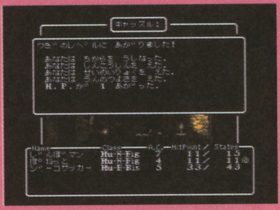
ダミーキャラクター……。彼らはいったい、どこから来てどこまで行くのだろう？　それは、コウモリだけが知っている(黄金バット)。というのはウソだが、ダミーキャラクターは、『ウィズ』界において、もっとも哀れな存在だ。生まれてすぐ金を奪われ殺されてしまう彼らは、マーフィーズゴーストなど比べ物にならないほど哀れである。『Story of Llylgamyn』では、キャラメイクがより手軽になっているが,なるべくならダミーキャラクターはひとりでも減らしたいもの。ダミーキャラクターが必要となるのは、おもにゲーム序盤で仲間の蘇生料などが足りなくなったときだろう。右に、カント寺院における状態別料金表を掲載するので、ダミーキャラクターを作るときの参考にしてほしい。シナリオ1で調べたところ、キャラクターは、ひとりにつき100～200ほどのGPを持って生まれてくる。よって、たとえばレベル5のキャラが死亡した場合、最悪でもダミーキャラクターを13人も作れば蘇生料は足りる計算になるわけだ。

カント寺治療院料金表

状態	料金
麻痺	100GP×レベル
石	200GP×レベル
死亡	250GP×レベル
灰	500GP×レベル

ウィザードリィ豆知識　レベルアップ時にも使えるソフトリセット

『Story of Llylgamyn』のソフトリセット機能は便利だが、これは戦闘時だけじゃなく、レベルアップ時にも有効に活用したい。宿屋でレベルアップして能力値の伸びが気に入らなかった場合、すかさずソフトリセットすればレベルアップ前に戻る。納得いくまで何度もレジュームしよう。リセットは右の写真のタイミングで押す。もちろん、そんな邪道だという人には、無理におすすめしません。



今月のそっくりさん

『ウィザードリィ』のそっくりさんは、ぶっちぎりVII／横浜銀蝿

「お、『ウィズ』の新しい音楽集出たの？」なんて勘違いしちゃいそうなこのCDは、横浜銀蝿の復活アルバム。『ウィズ』のパッケージにクリソツでしょ。でも、よく見るとドラゴンじゃなくて孔雀なのね。ちなみに拙者は、復活ライブに2回ほど行きました。

横浜銀蝿
ぶっちぎりVII

発売元／ビクター エンタテインメント株式会社
価格／3,045円(税込)
収録曲／ツッパリHigh-School ROCK'N ROLL[帰宅編]／ALWAYS／I LUV YA,HONEY／HIGHWAY STAR／WOLF／アイ・メイク・ユー／Let's Go R&R／だからいつものRock'n Roll／哀愁のワインディングロード／RUNNING DOG[MARK II]／YOKOHAMA RAIN

読者投稿募集

当コーナーでは、読者のみなさまからの投稿をお待ちしております。ネタは、おたより、イラスト、4コマ、俳句、攻略の質問、替え歌、こんな○○はイヤだ、など、『ウィズ』に関するものならなんでもオーケー。シナリオも特定しません。投稿が採用された御仁には、プレゼントを贈らせていただくのでありがたく思いやがれください。

●あて先　〒151-8024　(株)アスキー　ファミ通NP編集部
WIZござ○○○○係

平林さんと忍増の ウィザードリィでポン！ 『ウィザードリィ』大好きっ子雑談～

竹林から平林！

なんと、あの平林久和氏を大の『ウィズ』好きという理由だけでこんな色物コーナーに呼んでしまいました！　ビッとしたインタビューでビッと答えてることが多い平林氏ですが、じつはこんなに楽しい方なのです。決して拙者たちが無理強いしたんじゃないぞ。なお、当コーナーの狙いはあくまでも“テキトーなゲーム大好きっ子の雑談”なので、わりとボケまくってます。「これ違うよ！」と怒って苦情の電話をかけてきたりしないように。雑談なので、本気の間違いもあるかもしれませんが、そう思って読んでね。

業界初!? あの平林さんがこんな姿に……

平林久和プロフィール

ファミコン必勝本編集部在籍中に『ウィズ』と出会い感激し、『ウィズ』ファンとなる。同誌で、ウィザードリィ友の会という投稿コーナーや、ベニー松山氏の小説“隣合わせの灰と青春”を担当していたことでも有名。須田PIN氏や忍増と同じく、日本で『ウィズ』の伝道を務めた人物のひとりである。現在、この業界で唯一のゲームアナリストとして活躍中だ。

平林　先月号の“WIZでござるよ”は近年まれに見るいい記事だったね。僕がいままで見たゲームの記事で、いちばんいいと思ったよ。
忍増　いやー、そーなんですよ。あんないい記事のタイトルを、この編集部はなぜ表紙に載せないのか、不思議でしょうがないです(注5)。
平林　内容はなかったかもしれないけど(笑)、背景に隠れているものの重みが、そこらの記事の5兆倍くらいすごかったね。今回、僕のあこがれの世界一の編集者とライターに会えるということで、どんな格好でもしちゃいます。
プチワラ(担当)　こんにちは、世界一の編集者です。
忍増　どーもー、5兆倍のライターれーす。
プチワラ　それにしてもみなさん、世の中には『ウィズ』のマネをしてるゲームが多すぎると思いませんか。まったく、憤懣やるかたないです。プンプン！
忍増　もともと、『Wizardry』を直訳すると“オリジナリティー”(注6)、意訳すると“マネすんな”って意味だからね。
平林　先月号で、『バイオハザード』の“ザー”が、『ウィザードリィ』の“ザー”のマネだって言ってたけど、小さい“ィ”が付いてるゲームも、けっこう『ウィズ』のマネだと思うんだけど。
忍増　あぁ、あきらかにマネですね。イを小さくするって時点で、普通の人はあんまり気づきませんからね。
平林　まぁRPGなんかも全部『ウィズ』のマネだしね(笑)。そういえば、数あるゲームの中で、スライムは弱いって設定をしたのって、『ウィズ』が最初なんだよね(注7)。で、その設定をゲームに広めたのが『ドルアーガの塔』。だから、ロバート・ウッドヘッドと遠藤雅伸がいなかったら、スライムは弱くならなかったかもしれない。その後、その設定をさらに世の中に広めたのが『ドラクエ』なわけですよ。
忍増　じゃあ『ドルアーガの塔』とかも『ウィズ』のマネだ。
平林　そうそう(笑)。スライム弱くしてるゲームはみんなパクリ。最近のテレビ番組も、みんな『ウィズ』のパクリだからね。電波少年のスワンの旅とか。
忍増　え？　スワンの旅と『ウィズ』がどう結びつくんですか？
平林　だってあれ、ふたりパーティーじゃない？　パーティー作ってどっか行くなんていう企画は、みんな『ウィズ』のパクリよ。だから、コナミの野球ゲームも『ウィズ』のパクリなんだけどね。
忍増　あ、9人パーティーか。野球自体が『ウィズ』のマネなんだ。
平林　そう考えると、もし『ウィズ』がなかったら、世の中は大変なことになっていたかもしれないね。
忍増　世界が保てないですね。『ウィズ』がなかったら、この灰皿もなかったかもしれない(注8)。
平林　きっと地域振興券もロッピーもなかったね。
プチワラ　この対談は次号にも続きます。

『ウィザードリィ』のマネかもしれないいろいろ

- ●『バイオハザード』
- ●小さい“ィ”のつくゲーム
- ●すべてのRPG
- ●『ドルアーガの塔』
- ●『ドラゴンクエスト』
- ●スライムが弱いゲーム
- ●最近のテレビ番組
- ●電波少年的スワンの旅
- ●大勢での旅
- ●野球ゲーム
- ●野球

担当編集者プチワラの注釈コーナー

注1：“侮辱”の間違い。
注2：それは忍増が悪い。
注3：『オウガ』にオートマッピングは必要ない。
注4：多分何か過激なことを言おうとしたが思い付かなかった。
注5：それは無茶。
注6：オリジナリティーは英語。
注7：このへんの話は本当なので心して聞くように。
注8：とりあえず目に入ったものを言っただけ。

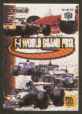
スターフォックス64

任天堂 | 1997年4月27日発売 | 価格4800円

© 1997 Nintendo

1999 10 ウェーブレース64

1999 11 ゴールデンアイ007

1999 12  F1-WORLD GRAND PRIX

2000 1 バンジョーとカズーイの大冒険

2000 2 ヨッシーストーリー

2000 3 1080° スノーボーディング

2000 4 F-ZERO X

2000 5 ニンテンドウオールスター! 大乱闘スマッシュブラザーズ!

1999 6 実況ワールドサッカー WORLD CUP FRANCE'98

1999 7 ブラストドーザー

1999 8 ウェットリス

ペッピーとジャージャービンクスがカブってる!?

ぜひプレイしておいてほしい名作ゲームたちを取り上げていくこのコーナーは、その季節感にあったゲームを紹介するようにしてる。先月の『ウェットリス』なんかはまさに、梅雨の時期にちょうどいいゲームだったと思うわねえ? 「じゃあなんで夏の今月が『スターフォックス64』なんだ!」と思う読者もいると思う。イヤイヤ、よく考えてみてほしい。宇宙、地球外生命体、戦闘機……。このキーワードで、ピンとこねえか? そう、いま世間で熱狂的な盛り上がりを見せているあの映画、『スター・ウォーズ』の公開に合わせてこのゲームを取り上げてるってわけだ! 何カ月も前から『スター・ウォーズ』の公開時期を読んでこの『スターフォックス64』の絶妙なセレクト! ……ゴメン。もちろんそんなワケなくて、選んだのはホント適当なんだけどね。ま、そんな前置きは放っておいて、『スターフォックス64』のおもしろさについて迫っていくぜ。

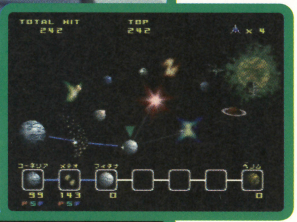
アーケードなんかでも少しずつ盛り上がってきてるシューティングゲーム。演出は時代とともに変化していくけど、ハイスコアを取るために敵の出現や行動パターンを解析したり、反射的に敵弾を避けたりといった根本的なおもしろさはいまも変わらない。もちろん、この『スターフォックス64』にも、そういったおもしろさがしっかりと詰まっているぜ。3D画面の奥から飛来してくるザコ敵たちは通常弾であるレーザーを撃ち込んで倒し、編隊で現れた場合は、溜め撃ちで発射できるホーミング弾を使って倒していく。ホーミング弾は爆風で周辺の敵までまとめて倒せるうえ、ボーナスが加わるというメリットもあるからだ。ステージ中のどの位置で敵の編隊が現れるかを覚え、確実にボーナスを手に入れていくことがハイスコアを出すためのポイントだ。また、ステージ中に一定数のスコアを出すことで、そのステージで勲章をもらうことができる。この勲章には特別な意味はないが、そのステージを制覇した証ともいえるもの。コイツ欲しさに思わず何度もプレイしちまうってわけだ。敵の攻撃に対しては、3Dスティックで自機を移動させていけばオーケーだが、それだけじゃあ敵の攻撃をやり過ごせない場合もある。そんなときは、ブーストでの加速やブレーキでの減速を使って、アーウィンの移動速度を切り替えていこうぜ。さらに、このスピードの調節を覚えれば、障害物の多い場所を通過するのも楽になるってわけだ。それでも敵を振り切れないときは、ダメ飛行機独特の宙返りのアクションを使って敵を振り切っていこうぜ。また、敵が弾をガンガン撃ってくるような状況では、敵弾をはじくことができるローリングを使っていけばオーケーだ。

敵を撃破しつつ、浴びせられる激しい攻撃を切り抜けていく……。その困難にうち勝てたときの喜びは、まさしくシューティングゲームの持つ最大の魅力といっていいだろう。そんな魅力がたっぷりと詰まったこの『スターフォックス64』。ひとりのときは、シミュレーションやロールプレイングばかりでなく、こういう爽快なゲームをプレイするのもいいもんだぜ。

byブンブン丸(スリッピームカつくんだよ!)

64++ ロクヨンプラスプラス

このコーナーでは、これからN64を買う人、またはすでに持っている人にぜひプレイして欲しいソフトをセレクトして紹介します。

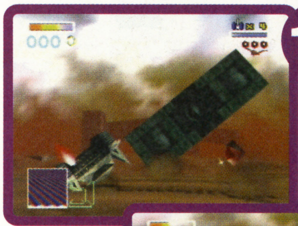


スターフォックス出撃！ コーネリアの平和を守れ！

アンドルフ軍から宇宙の平和を守るために戦う、フォックス率いるやとわれ遊撃隊スターフォックス。すぐにでもアンドルフ軍を叩きつぶしてやりてえところだが、3Dシューティング独特の操作感に慣れないと話しにならない。まずは自機の動かしかたを練習できるトレーニングモード①で操作に慣れようぜ。このモードで納得いく操作ができるようになったら、今度こそアンドルフ軍を倒すためノーマルモードをスタートだ。ノーマルモードではステージ②を順番にクリアーしていくが、ステージの戦績などの特定の条件を満たすことによってつぎのステージが変化。ステージによってはその条件が非常に厳しい場所もあるぜ。ちなみに、ステージの初めにはスターフォックスに向けて司令官からの軽いアドバイス③も入るので聞き逃さないようにな。ステージ中のアンドルフ軍との戦闘④は、ザコ敵をバリバリ倒して最後に登場するステージのボスを倒せばクリアーって感じ。ステージ途中では、味方からの通信メッセージによるアドバイス⑤や、出現する各種パワーアップアイテム⑥を見逃さないようにしようぜ。

スターフォックスたちの 登場マシンを紹介！

フォックスたちの主力マシンは、空から宇宙空間まで自由に飛び回ることができる戦闘機アーウィン。主力兵器は連射の効くレーザー砲に、溜め撃ちで発射できるホーミング弾⑦、広範囲を攻撃できるスマートボムだ⑧。移動は3Dスティックで上下左右と好きな方向へ可能。とくに左右への移動はZトリガーとRボタンを併用すれば急激な旋回が可能。狭い空間を飛ぶときや敵の攻撃を避けたいときに有効だ。さらに、ZトリガーかRボタンを2回押せばローリング⑨という旋回行動をとる。ローリング中は敵の弾を弾くことができる便利なテクニックだ。アーウィンのほかにも、ステージによって地上を探索するグランドマスター⑩と海中を潜水するブルーマリン⑫が登場。グランドマスターは地上しか移動できないものの少し空中に浮遊できるホバリング⑪が可能。ブルーマリンはホーミング弾が撃てないが暗い海底を照らす照明弾⑬を撃つといったアクションが可能で、アーウィンと同じようにローリングも使うことができる。マシンの特性を理解してステージを突破していこうぜ。



このコーナーでは、これからN64を買う人、またはすでに持っている人にぜひプレイして欲しいソフトをセレクトして紹介します。

3Dスクロールモードとオールレンジモードに対応しよう

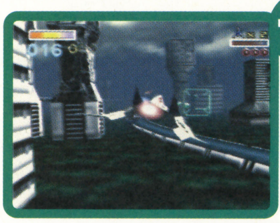
強制スクロールで進んでいく3Dスクロールモードと、あたり一帯を自由に遊撃できるオールレンジモードのふたつの戦闘モードがステージや状況によって切り替わっていく。どちらのモードでも共通の操作として使えるのが、宙返り⑭、ブースト⑮、ブレーキ⑯の3つのアクションだ。宙返りは3Dスティックを下にいれて左Cボタン、ブレーキ下Cボタンで使うことができ、背後の敵を先に行かせてやり過ごしたいときや、減速したいときに使っていこう。逆にブーストは左Cボタンで使うことができる、アーウィンのスピードを一時的に上昇させる機能。スピードで敵を振り切りたいときに使おうぜ。また、オールレンジモードでは移動可能の地域にレーダー⑰が表示されるので、このレーダーで敵と味方の位置を確認してながら戦っていこう。このオールレンジモード専用テクニックで使えるのがUターン⑱。3Dスティックを下に倒すのと同時にブレーキで使えるこの機能は、背後の敵を攻撃したいときや急激な旋回がしたいときに使えるぞ。

ボスはパターンを覚える！これが重要なポイント！

ステージの最後に登場するボスキャラクターたち。強力な攻撃を仕掛けてくるコイツらだが、その攻撃にはそれぞれ特徴があり、ほとんどのボスが攻撃を仕掛けてきたあとは無防備になっていることが多い。ステージごとの特徴を覚えて、攻撃のパターンを掴んじまえば大したダメージを受ける前に倒すこともできるぜ。たとえばオールレンジモードで戦うボス、戦闘ロボットサルデス⑲。コイツは接近してからの体当たりに注意して、離れた位置からレーザーを撃ち込んで行けば問題なし。向こうもレーザーを撃ってくることもあるが全然気にならないレベルだ。3Dスクロールモードで戦うサンガー⑳はカマの攻撃をかわして、その腕を破壊していくといった感じだ。ステージ1の都市占領兵器グランガ㉑なんて、足を破壊して動けなくしたあとUターンで戻り、本体にレーザーを撃ち込んでいけばものの数秒で破壊することもできるぜ。

14

15

16


17

18

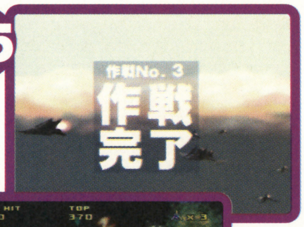
19

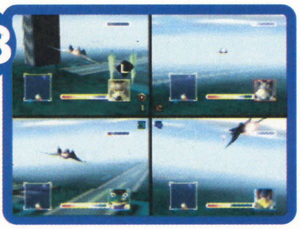
20

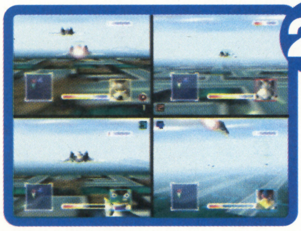
21

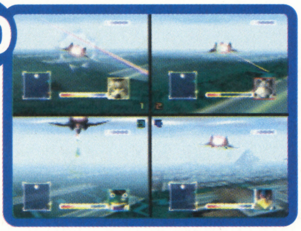
隠されたルートやステージ探しも熱い！

条件によってクリアーしたステージのルートが変化するのは前述したとおりだが、その条件はステージによっていろいろ。うまく条件を満たしてすすむステージは、大抵ふつうにいけるステージよりも難易度の高いステージが多い。こういったやりごたえのある条件捜しも『スターフォックス64』の魅力のひとつだ。条件は、ステージ中の敵を一定数以上撃破、特定のポイントを通過する、特定の敵を倒すといったものがある。ここではステージ1でのルート変更のための条件を紹介するぜ。まずは敵に追いかけられたファルコンを助け、つぎに途中で登場する複数の石橋を通り抜ける㉒。するとファルコンがいつもとちがう滝のルート㉓に案内してくれるってわけだ㉔。条件を満たした場合は、ステージクリアー後に出る、"作戦終了"のメッセージが"作戦完了"に変化㉕。マップ画面でつぎに行くステージを自由に選択できるぜ㉖。



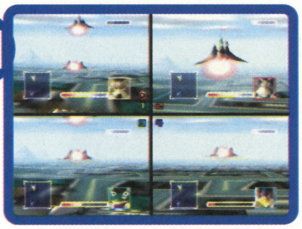


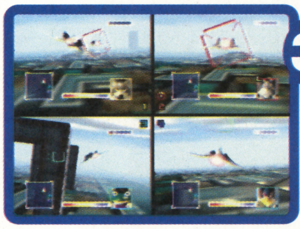


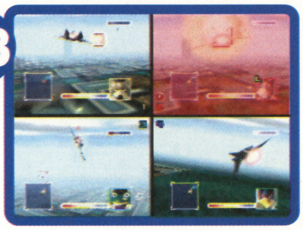


4人同時プレイもできる対戦モードは燃える！

対戦モードでは最大4人同時にプレイ可能で、自機はアーウィンが使用できる。特定の条件をクリアーしていけば、使用できる自機にランドマスターなどが加わったり、選択できるステージが増えるといったオマケもついてるぜ。対戦はノーマルモードのオールレンジモードで行われ、ラストまで生き残ったプレイヤーが勝ちだ。あんまり腕に差が開きすぎでつまんねえってヤツは、ハンディキャップ㉗をつけると盛り上がるぜ。この対戦で勝つポイントは、アイテムを確実に手に入れる㉘ことと敵に背後を取られないこと㉙。敵に背後を取られた場合はローリングでレーザーを弾いたり㉚、ブーストやブレーキ、宙返りなどのアクションで逆に背後を取り返そうぜ㉛。背後を取ったらホーミング弾がいつでも撃てるようにロックオン㉜。ここでホーミング弾はすぐに撃たないで相手のようすを見て、相手がコッチを振りきろうとしてブレーキや宙返りをしたところを狙っていこうぜ㉝。さきにホーミングを撃って、相手がなんかしたところをレーザーで攻撃！　ってパターン㉞も有効だぜ。







GBってけっこう、埋もれた名作があるんだよね。このコーナーでは、やらないと損をする名作をガンガン紹介していくぞ。

ゲームボーイウォーズ2

ハドソン　1998年1月21日発売　価格4,200円

© 1997 HUDSON SOFT　© 1990 Nintendo

ゲームボーイで戦火の嵐!!
手軽にウォーシミュレーション

兵隊が「ファミコンウォ～ズが出ぇ～たぞ～♪」と歌っている、『ファミコンウォーズ』のコミカルなコマーシャル。けっこう、頭に残っている読者もいるんじゃないかな？　そんな『ファミコンウォーズ』の楽しさをそのままGBで遊べてしまう『ゲームボーイウォーズ2』を紹介するぞ。

このゲームは、ルールはとても簡単だけれど、奥の深い本格的な戦略が楽しめるウォーシミュレーションゲームだ。プレイヤーは一国の司令官となり、数々の兵器に指令を出して敵国を戦争で負かすのが目的だ。戦争に勝つための手段は、敵国の司令部を占領するか、兵器をひとつ残らず全滅させるかのふたつがあるぞ。

戦争をするには、強い戦車や戦闘機などの兵器が必要だ。それらの兵器を作るには、莫大なお金が必要。お金をどこから手に入れるか？　それは、都市を占領して住民から税金としてお金をもらうのだ。都市はいくつもあるので、占領すればするほど、それだけ税金を多く徴収できる。戦争資金を多く集めることができるというわけ。ちなみに占領した都市を敵国に占領されてしまうことがあるので、注意が必要だぞ。そうなるとプレイヤーには都市からの資金が入らなくなってしまうのだ。

集めた資金は、戦争をするために使われる。戦車やヘリコプター、自走砲や兵士の生産などをするのだ。それらの兵器を生産できる場所は限られており、プレイヤーの本拠地である司令部や工場、飛行場、港、そして一部の限られた都市だけが可能。だから、兵器の生産ができる都市は、敵に占領されないように早めに占領して、資金源をしっかりと押さえておこう。ちなみに都市を占領できるのは、歩兵や戦闘工兵などの人間ユニットのみ。戦車や船などの兵器ユニットは、戦うことしかできないのだ。

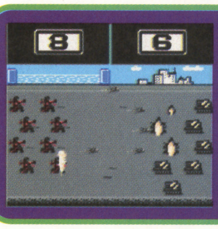
生産できる兵器はさまざまだ。歩兵、戦車、輸送車などの地上を移動するものもあれば、空から爆弾投下で攻める爆撃機、海からの砲撃で攻める戦艦などもある。それだけ多くの戦法で攻めることができるというわけ。ちなみに山岳地帯の多いマップでは、歩兵や戦闘工兵が強い。各ステージでマップを把握して、有利な兵器を見つけ出しておくのが勝利へのカギなのだ。

既存のステージでは物足らない人には、自分でステージを作れてしまうマップエディタ機能を活用して、遊びの場を広げよう。通信ケーブルを使用することで自分が作ったオリジナルマップで友だちと対戦することが可能だ。さらに、そのマップデータを友だちにあげることもできるぞ。

最初から用意されているステージ数は、50ステージ。1日1面クリアーしたとしても、50日もかかってしまうのだ。キミは、コンピューターの頭脳に勝って、すべてのステージをクリアーすることができるかな？

戦闘工兵で都市を占領するのだ!!

戦車や戦闘機では、都市を占領することは不可能。歩兵や戦闘工兵などに限られるぞ。それならば生産コストの安い歩兵が、機動力やコスト面でも都市の占領にベストと思われがち。しかし、戦争が長期戦になることを考えると、生産コストは歩兵よりも高いが、防御力、攻撃力がより高い戦闘工兵がベスト。機動力は歩兵より少ないが、占領した都市を奪われないためにも戦闘工兵で占領していこう。



←戦闘工兵は、戦車相手にも対等に戦えてしまうのだ。山岳地帯で戦えば、防御力アップで鋼鉄の壁に。

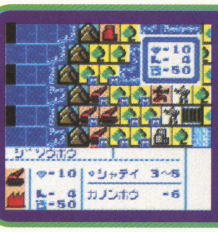
序盤の奇襲攻撃で出鼻をくじけ!!

序盤は、コンピューターにしても友だち相手にしても、都市を占領して資金を集めようとするはず。そこに奇襲攻撃をして敵国の出鼻をくじこう。ヘリコプターは歩兵や戦闘工兵を乗せて高速移動が可能。ゲームがはじまったら、すぐにヘリコプターと戦闘工兵を生産して、敵の司令部付近に向かわせて一気に敵国の歩兵をたたく!!　先手必勝の戦法といえる。ただし、防御が甘くならないように注意しよう。

←ヘリコプターに歩兵が乗っているときに攻撃されると、兵士もろともやられてしまう。早めに上陸しよう。

自走砲と補給車で敵を近づけるな!!

いつの間にか敵が自分の司令部付近に侵入していて、都市を占領されてしまった!!　ちゃんと敵国の動きを見ていないと、そういうミスをしてしまいがち。広いマップならば、なおさらだ。そうならないため、遠距離への攻撃が可能な自走砲を作り、自国の司令部付近に配置しよう。そうすることで、なかなか敵はこちらに近づくことができなくなるはず。弾薬を補充する補給車を自走砲に連結しておけばベストだ。



←自走砲は、戦車に対して大きなダメージをあたえることが可能。高額だが、序盤から生産していきたい。

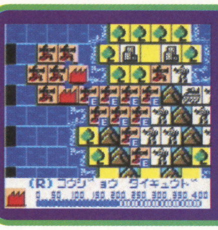
爆撃機で敵のグループをたたけ!!

敵がひとつのグループのようにかたまって移動していると、ちょっと攻撃したぐらいでは、侵攻を止めることができない。ましてや戦車がグループになって進んできたら、正面から戦車や自走砲で攻撃してもなかなか崩れない。ならば爆撃機による空からの爆弾投下攻撃で攻めよう。戦車は空への攻撃ができないので、爆撃機が圧勝するはずだ。ただし、対空ミサイルが近くにあると撃ち落とされるので注意だ。

←爆撃機やヘリコプターを生産できる飛行場は、広いマップならば、だいたい2カ所は存在するぞ。

敵の侵攻を止めろ!!　鉄の壁を作るのだ!!

敵に多くの都市や工場を占領されてしまい、"資金がもうない!!　風前の灯火?"という状態での、司令部の防御方法を伝授しよう。いちばん安価で生産できる歩兵、または戦闘工兵を大量生産し、司令部を囲もう。それだけで司令部を延命することが可能なのだ。どんなに強い兵器でも、ひとつの部隊を一度に全滅させることは不可能だ。敵はなかなか兵士が邪魔で前に進めず、時間稼ぎができるというわけ。

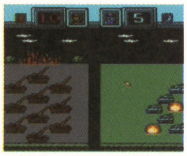


←戦闘工兵で囲むことができればベスト。資金がない場合は、非力だが安価な兵士がよいだろう。

ゲームボーイウォーズ2関連ゲームソフト

ファミコンウォーズ

任天堂/1988年8月12日発売
価格4,500円
ファミリーコンピューター

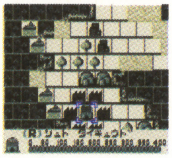


←やはり戦闘工兵は強い。強靭な戦車をも倒すこの力。

シンプルなルールで人気を博したシミュレーションゲーム。ステージをすべてクリアーすると、隠されたステージが出現するぞ。

ゲームボーイウォーズ

任天堂/1991年5月21日発売
価格3,400円
ゲームボーイ

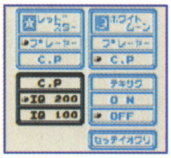


←兵器ユニットがナナメにも移動できるようになった。

どこでも『ファミコンウォーズ』の楽しさを味わえるソフト。全部で24種類のユニットが登場し、新しく潜水艦も登場するぞ。

ゲームボーイウォーズターボ

ハドソン/1997年6月27日発売
価格4,200円
ゲームボーイ



←上級者は、難易度を高くして戦うことをすすめるぞ。

ステージ数が前作よりも大幅にアップし、50ステージになって新登場。初心者も安心して楽しめる難易度になっているぞ。

スーパーファミコンウォーズ

任天堂/1999年5月1日発売
価格2,000円
スーパーファミコン

←ニンテンドウパワーの書き換えシステムで買えるぞ。

人気に応えて『ファミコンウォーズ』をスーパーファミコンに移植!!　ステージのマップもそのままで、とてもなつかしいのだ。

©1988 1991 1998 Nintendo ©INTELLIGENT SYSTEMS ©1998 HUDSON SOFT

今月のロッピーは『FE』月間!!

ゴーリ流で行こう。

GO! GO! BROS. STYLE

ファミ通ブロス

毎月30日発売 定価450円 絶賛発売中

■販売期間、発売日および価格は変更になる場合がございます。数量限定のため、期間内でも販売を終了させて頂く場合ございますのでご了承ください。

マリオゴルフGB

GB ゲームボーイ　任天堂

8月10日発売予定　3800円

スポーツ　バックアップカートリッジ

自分だけのキャラを育てよう

あの『マリオゴルフ64』と連動可能なソフトがゲームボーイに登場だ!! その名も『マリオゴルフGB』。しかし、今作の魅力はそれだけじゃない!! 設定されているプレーヤーキャラを自分好みに育てることができるのだ。飛距離、球筋、コントロールといった項目を調整して、最強のキャラを作り上げようぜ!!

キッド

プレーヤーキャラ プロフィール

活発で元気の良い、わんぱく坊主(10歳)。3歳からゴルフを始め、4歳にはドローボールを持ち球にしてしまうほどの腕前。

シェリー

プレーヤーキャラ プロフィール

母親の影響でゴルフを始めた、甘えん坊の少女(11歳)。キッドほどボールを飛ばすことはできないが、パターなら右にでるものはいない。

⬆プレーヤーキャラは、キッド、シェリー、アゼリア、ジョーの4人が用意されている。

➡各トーナメントでは、ゴルフクラブに所属するクラブチャンピオンと勝負だ!! 4人のクラブチャンピオンに太刀打ちできるようなキャラを育てよう。

『マリオゴルフGB』/ゲームボーイカラー専用ソフト

ショッピングステーション

商品番号 **709140**

ご予約商品　予約期間　7/15~8/1

お渡し日は、ロッピー画面にて商品番号をご入力のうえ、ご確認願います。

価格：3800円

商品のお申し込み方法

商品番号を覚えたらローソンに予約しに行こう!!

今回掲載されている商品は、最寄りのローソンに設置されているロッピーで予約を受け付けているぞ。予約方法は下の通りに画面をタッチするだけ。とっても予約方法は簡単だけど、商品番号だけはしっかりと覚えておくこと。とくに『ファイアーエムブレム トラキア776』には2タイプのものがあるので、注意して覚えよう。

1. Loppi 画面をタッチ!
2. ショッピングステーション をタッチしてください。
3. 予約・取り寄せ 商品 をタッチしてください。
4. 商品番号を入力 後は画面に従ってください。

次号 8月6日号(7/23発売号)では レア特典のコレクションカードを発表!! CHECK!!

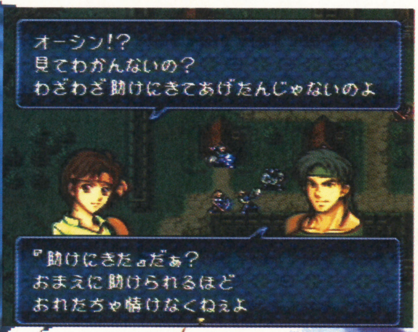
PRESENTED BY ファミ通ブロス

第1弾は『トラキア776』プリライト版情報!!

あの感動が再び訪れる

前作『聖戦の系譜』から3年、ついに『FE』シリーズに新たな歴史が刻まれる!! なんと、今作の舞台は『聖戦の系譜』に登場したユグラル大陸のトラキア半島。グラン暦776年に、このトラキア半島で両親と祖父を殺害され、故郷を追われたレンスター王国の王子(リーフ)が不遇の運命に立ち向かう物語なのだ。

今作は、マップをつぎつぎとクリアーしていく方式で、プレーヤーの行動によって、マップやシナリオが変化していくぞ。



⬆敵を捕まえたり、味方を救出するといったことが可能になったのだ。

Fire Emblem トラキア776 ファイアーエムブレム

NP ニンテンドウパワー　任天堂　9月1日書き換え開始　2500円　シミュレーション　バックアップカートリッジ

『ファイアーエムブレム トラキア776』/SFメモリカセット プリライト版

ショッピングステーション	ご予約商品
商品番号 826057	予約期間 7/1~8/16

商品は8月28日の午前0時からお渡しできます。

レア特典の『ファイアーエムブレム』コレクションカード(9枚セット)付き!!

価格:6000円

DXパックも発売決定

書き換え以外にプリライト版が発売されるってことにビックリだけど、DXパックが用意されていることも見逃せない!! DXパックは、いろいろなグッズと『トラキア776』が付いて9800円。ファンにはたまらない商品が満載なのだ。

これがDXパックの中身!!

- SFメモリカセット プリライト版
- 限定スペシャルビデオ「The World of Fire Emblem」
- ぬいぐるみ(ペガサス・ドラゴン)
- トラキア王国作戦マップ(マップ攻略用マーカー 押しピン50本付き)

『ファイアーエムブレム トラキア776』DXパック/SFメモリカセット プリライト版

ショッピングステーション	ご予約商品
商品番号 826065	予約期間 7/1~8/16

商品は8月28日の午前0時からお渡しできます。

レア特典の『ファイアーエムブレム』コレクションカード(9枚セット)付き!!

価格:9800円

『ファイアーエムブレム トラキア776』/©1996,1999 Nintendo,©1999 INTELLIGENT SYSTEMS
『マリオゴルフGB』/©1999 Nintendo/CAMELOT

キンキンキンキンキンキン
(「スーパーブラックバスポケット3」の糸が引っ張られている音)

ハァーイ!! ハガキが毎週500通も届いて泣いていいのやら笑っていいのやら走っていいのやらワープは飯野やら、プチワラはうれしい悲鳴をあげていますぅ!! で、そこから厳選したハガキをここで紹介しちゃおうかなって思ったわけ!! やーん、ブラジャーはずれちゃった!!

ごはんの上にとろけるチーズを乗せ、マヨネーズをかけて、永谷園のお茶漬けの素をかけて、お湯をかける。チーズがとろけたら混ぜる。賛否両論があるが、オレ的にはうまいのでためせ。
(青森県 n.w.o 14歳 中学生)
とろけるチーズを一枚ペラッとごはんの上に乗せて、電子レンジで30秒チンすればオイシイよ♪

“キン肉マン”のサンシャインを描くのにハマっています。何とかしてください。(大阪府 だるまん)
私も“美女と魔獣”に登場する、魔獣のイラストを描きまくった時期があったヨ♪

最近、僕のおしりに毛がたくさん生えてる気がするが、誰かの陰謀だろうか?
(鹿児島県 珍々豆 19歳 公務員)
ウフフ、陰謀じゃなくて陰毛じゃないかな? テヘッ♪

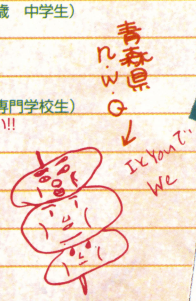
僕は小学2年生の時、給食に出たでっかいニンジンがキライで泣いて帰ったことを覚えています。今となっては本当に恥ずかしいです。
(北海道 あつ夫 17歳 高校生)
給食の桜海老がすごく嫌いで、わざと床に皿を落としたことがあったよ。でも、クラスメイトにチクられて、罰として大盛りの桜海老を食べるハメになっちゃったのォ〜。もう、いや〜ん!!

友だちと遊んでいたとき、カセットをかえるときにながれていた「オムツ」のCMに見とれていたら、「オマエなに見とん」といわれてしまった。アー、はずかし。 (兵庫県 リリリリリ 12歳 小学生)
やだー、超ロリコンじゃーん!! あっち行ってよもうッ!!

カルビーのポテトチップスのバーベーQ味がうまいです。安くて量も多いし、うますぎるから、買ったら、とくおします。 (兵庫県 仲田一郎 13歳 中学生)
「とくお」っていうのが気になっちゃう!!

「牛」うっしっししっ←笑い声もこんな風。 (兵庫県 仲田一郎 13歳 中学生)
あ、投稿のしすぎで、脳髄がちょっとおかしくなっちゃったかな?

今、スライムキングと社交ダンサーを相手に戦っています。あっ、合体してスティーブン・キングになりました。こいつを倒せばミシガン州が助かるのでがんばります。(宮城県 さしみ 19歳 専門学校生)
その前に私の家計を助けてぇ〜ん!! ベルギーワッフル食べた〜い!! 食べさせてぇ〜♪



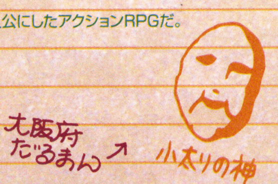
どうしてカセットテープのツメを折ると、録音できなくなるのですか?
(宮城県 紺野哲也 20歳)
「ツメがあるかどうか、装置でわかるようにしてあるのです。ツメがあれば録音可能、なければ録音不可能です」(ソニー 広報) だそうですよ。これでまたお利口さんになったわね。チュッ♪

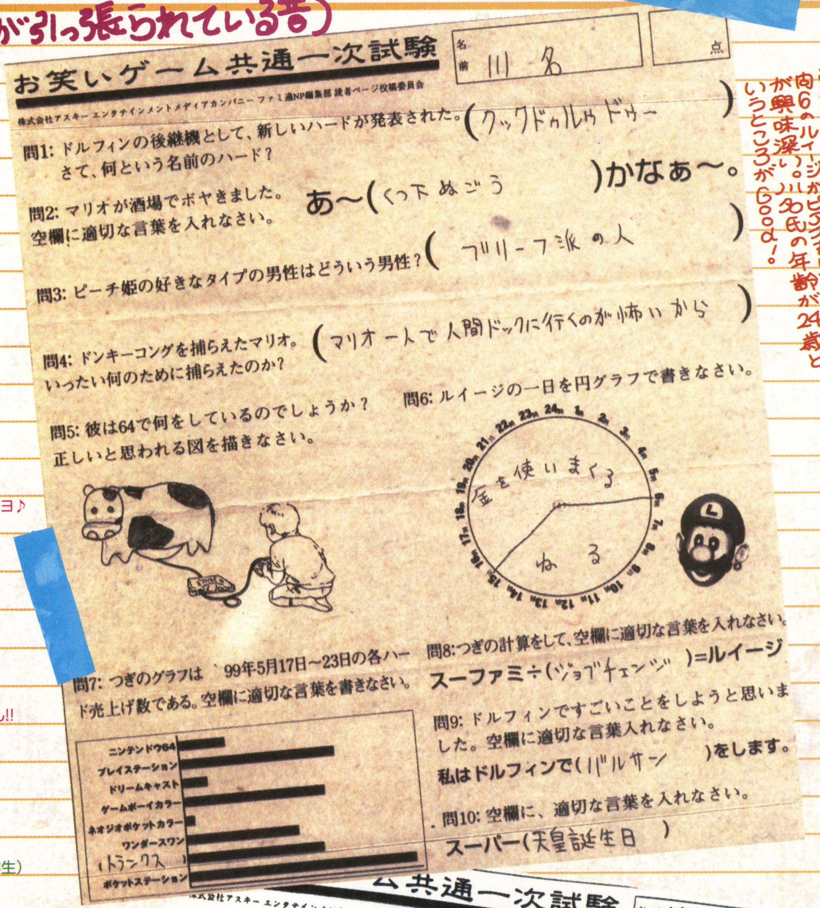
マリオなんてやっつけろ!! GOGOルイージ世界のためにっっっ!! ルイージに対する愛を本気でぶつけたい。ぜひぜひルイージワールドをつくってほしい。ルイージ流石、ルイージ刑事、事件です。愛と感動のルイージに幸あれ。
(神奈川県 山田稲作 15歳)
なんか別の世界が見えちゃっているのかな? 大丈夫だよ!! ルイージはこれからもみんなと一緒だヨ♪ 私もルイージだ〜い好きッ♪ いつもルイージと自分のことばかり考えているヨ♪

高校生の頃大好きだったグリコのスカイミント。第1子妊娠中に、急に食べたくなり出産までの間、食べまくりました。それから9年、今じゃホントーに見かけなくなりました。ナゼ? あのスースー感がとてもキモチイイのに。 (北海道 トム 35歳)
スースーするっていえばぁー、超ミニなスカートはくとぉー、風がスースーしてドキドキー。

昔放送していた『ただいまPCランド』というテレビで、“渡辺になっちゃうぞ”のコーナーをたまに観てたけれど、僕は渡辺浩弐さんになれませんでした。 (広島県 温州ミカン 22歳)
なれないよきっとー。

『星をみるひと』は99歳のおじいさんを主人公にしたアクションRPGだ。
(東京都 震度5弱 14歳 中学生)
いや〜ん!! こわ〜い!!




お笑いゲーム共通一次試験
名前 川名
点
株式会社アスキー エンタテインメントメディアカンパニー ファミ通NP編集部 読者ページ投稿委員会

問1: ドルフィンの後継機として、新しいハードが発表された。さて、何という名前のハード? (クックドゥルドゥドゥー)

問2: マリオが酒場でボヤきました。空欄に適切な言葉を入れなさい。 あ〜(くつ下ぬごう)かなぁ〜。

問3: ピーチ姫の好きなタイプの男性はどういう男性? (ブリーフ派の人)

問4: ドンキーコングを捕らえたマリオ。いったい何のために捕らえたのか? (マリオ一人で人間ドックに行くのが怖いから)

問5: 彼は64で何をしているのでしょうか? 正しいと思われる図を描きなさい。

問6: ルイージの一日を円グラフで書きなさい。

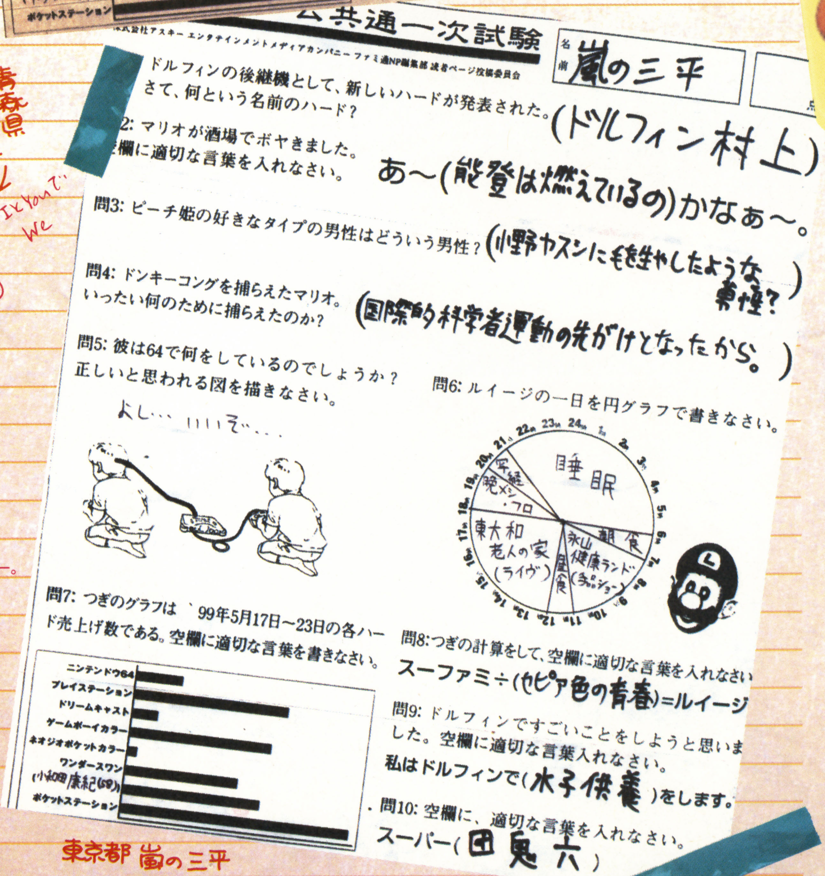
問7: つぎのグラフは`99年5月17日〜23日の各ハード売上げ数である。空欄に適切な言葉を書きなさい。

問8: つぎの計算をして、空欄に適切な言葉を入れなさい。
スーファミ÷(ジョブチェンジ)=ルイージ

問9: ドルフィンですごいことをしようと思いました。空欄に適切な言葉入れなさい。
私はドルフィンで(バルサン)をします。

問10: 空欄に、適切な言葉を入れなさい。
スーパー(天皇誕生日)

東京都 川名正紀 24歳
問6のルイージがピアスをしているところが興味深い。川名氏の年齢が24歳というところがGood!


お笑いゲーム共通一次試験
名前 嵐の三平
株式会社アスキー エンタテインメントメディアカンパニー ファミ通NP編集部 読者ページ投稿委員会

問1: ドルフィンの後継機として、新しいハードが発表された。さて、何という名前のハード? (ドルフィン村上)

問2: マリオが酒場でボヤきました。空欄に適切な言葉を入れなさい。 あ〜(能登は燃えているの)かなぁ〜。

問3: ピーチ姫の好きなタイプの男性はどういう男性? (小野ヤスシにもう生やしたような男性?)

問4: ドンキーコングを捕らえたマリオ。いったい何のために捕らえたのか? (国際的科学者運動の先がけとなったから。)

問5: 彼は64で何をしているのでしょうか? 正しいと思われる図を描きなさい。

問6: ルイージの一日を円グラフで書きなさい。

問7: つぎのグラフは`99年5月17日〜23日の各ハード売上げ数である。空欄に適切な言葉を書きなさい。

問8: つぎの計算をして、空欄に適切な言葉を入れなさい
スーファミ÷(セピア色の青春)=ルイージ

問9: ドルフィンですごいことをしようと思いました。空欄に適切な言葉入れなさい。
私はドルフィンで(水子供養)をします。

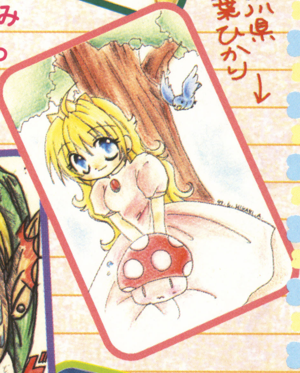
問10: 空欄に、適切な言葉を入れなさい。
スーパー(団鬼六)

東京都 嵐の三平
問6の問題で、ルイージが写経をしているところがポイントが高い。問10の団鬼六もなかなかの回答といえる。

キャピキャピッ♥読者ページジョン

いえ～い!! 私はプチワラ(18)よ。このコーナーのナビゲーターよ。今月も読者が参加して楽しむページ、つまり読者ページのはじまりよん!! いつも応援ありがとうね♪ 今回は、先月募集した“お笑いゲーム共通一次試験”の中間発表と、以前から募集していた投稿を掲載しちゃうわね!! みんなバカばっかし……、じゃあなくて!! すごくおもろい投稿いっぱいだったわ!! プチワラ、感激して泣いちゃっタ。海がしょっぱいのは、悲しい乙女の涙があふれたからかしら？ だれか私に教えて……。

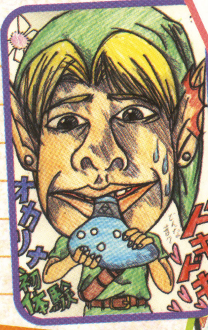
栃木県 おこじょ姫



神奈川県 秋葉ひかり

超カワイイがイラストいっぱいでウレピー!!

すごぉぉい奇麗なイラストがいっぱい届いたの!! とってもみんな上手で、プチワラ感激しちゃった♪ もっともっと投稿してね!! あ～ん、スカートやぶけちゃったー!!



大阪府 いのりん

岡山県 東雲凪

鹿児島県 鶏多ノリコ

神奈川県 李遠ときや

東京都 かずき沙里

神奈川県 王神飯莉梅

香川県 後藤 ロメオ

新潟県 相澤 剛

やっほー♪ 先週、友だちのサキコちゃん(16)と原宿にキャミソールを買いに行ったの。みんなとってもカワイくてぇー、私、3着も買っちゃった!! え？ 買いすぎじゃないかって？ でもまだ私なんかマシなのよ。サキコったら8着も買ったんですもん。まあ、それはいいとしてぇー、読者ページでは、みんなの投稿を待っているの。どんな投稿でもかまわないから、どんどん送ってね!! 以上、元カレとバッタリ会ってちょっとブルーなプチワラでした!! また来月あおうね♪

第1回 パズル野郎リミックス？トリロジープレゼント当選者発表!!

なんかァー、はがきチョーいっぱいもらってぇー、マジうれしい♪
プレゼント当選はぁー、この6人にケッテー。
当選者にはぁー、秘密プレゼントをあげちゃーう。

当選者

東京都 平智秀
埼玉県 亀倉勝
和歌山県 池上利剣
埼玉県 根立絵美
兵庫県 石森嘉浩
香川県 大河原弘美

締め切りは8月21日でえ～す♡

まだまだクイズの答えは募集中だよ!!

各種あて先

郵便：〒151-8024 ファミNP 読ペ○○係
宅急便：東京都渋谷区代々木4-33-10（株）アスキー ファミ通NP編集部 読ペ○○係
航空便：ASCII CORPORATION Famitsu NP Publications.dokupe○○kakari.Yoyogi4-33-10 Shibuya-ku.Tokyo Japan
E-メール：n64-plus@mi.ascii.co.jp
FAX：くたびれたのでやめることにしました。

((いろいろ募集してるヨ♪))

●自画像イラスト募集
キミの自画像を募集しているヨ!! キミの顔ってきっと、酢だこ太郎さんのようにカッコイイんだろうなァ～♪

●未来予想図募集
いろんな物の未来予想図を募集しているヨ!! ファミコンとか自分とかテレビとか、なんでもいいんだよ。♪

●不思議探偵団
街の不思議を大募集しちゃうヨ!! 「女子高生のスカートは、なんで短いの？」とか「プチワラの下着の色は？」なんて質問もOK!! いやん恥ずかしッ♪

●全国中学生選手権
いかにも中学生な人の写真を募集しちゃうヨ!! 全国から「いかにも中学生」の写真を集めて、キングオブ中学生を選んじゃうヨ♪

●星を見たひと
ファミコン用ソフト『星をみるひと』のコスプレを募集しちゃうヨ!! 「オレこそは星を見るひとなんだよ!!」という人は、遠慮せずに投稿して欲しいわ。

●ロードランナー
適当な言葉を考えて、○○をうめてね!! 今回のお題は「プレステって○○っぽくない？」よン♪

●飯マニア
珍しい美味い食べかたを募集しちゃうヨ!! 「キュウリにハチミツかけて食べるとメロンの味がする」とか、「ぼくの実家ではお雑煮に牛乳を入れて食べる」とかどうかな？

●ゲームベストテン
好きなゲームでもなく嫌いなゲームでもなく、とにかく思いついたゲームを大募集ヨン!! 『おにゃんこタウン』とかね。思いついたゲームをひとつ書いて投票しちゃって!!。

●生シミュレーション
あなたの子供の頃の写真と、現在の写真を募集しちゃうヨ!! その違いと成長ぶりをプチワラは知りたいの。ねぇ～、いいでしょお～？

●部屋太郎
部屋の写真を募集しちゃうヨ!! どんな部屋でもO。すごい部屋ならば取材もアリかもネ♪ オトコのヒトのお部屋って、どんななのかしら（ドキドキ）？

●あの人への質問
特定の人物あてに、手紙を募集しちゃうヨ!! 有名人でも誰でもOK。それに対する返事を載せれたら載せちゃうわ。

●新しい野菜
自分の考えた新しい野菜を募集しちゃうヨ!! イラストでも写真でも、造形でもなんでもいいの。

●メル友なろ～よ
みんなからのお手紙を募集しちゃうヨ!! どんなことでもいいから、お手紙ちょうだいネ!! プチワラってさみしがり屋だから、みんなの手紙で暖めて欲しいナ♪

●イラスト
イラストいろいろ募集しちゃうヨ!! ファンシーでもハードでもヘンテコでも、どんなイラストでもOK!! たくさん送ってくれるとプチワラうれしいナ♪

●その他
自分で投稿したいと思ったら、なんでもいいから送ってチョ♪ ガンガン載せちゃうヨ!!

ゲームのハテナ

モンガイカンのゲーム論
坂田克己

第2回 ヒットのハテナ(ハードウェア編の2)

さて、引き続きハードウェア(以下ハード)のヒットについて。今月は、プレイテーション(以下プレステ)がなぜヒットしたのか？　そのハテナに迫ってみたい。プレステは、1999年3月現在、日本国内で1526万台販売されている。これは、われらがN64の3.5倍の数字。とてつもないヒット商品だ。どうしてプレステはこんなに売れたのか、なぜ消費者はプレステでなくてはならなかったのか。まずは、そのあたりを探ることから、プレステのヒットのハテナを解き明かすことにする。

魅力あるソフトが肝心だけど

ビデオゲームのハードが販売不振の場合、原因として必ず挙げられるのが、「魅力あるソフトウェア(以下ソフト)がないから」と言う理由。しかし、それを聞くと「そんなに単純なことなのかな？」と、いつも悩んでしまう。

たしかにハードは、ソフトがなければタダの箱。また、有名どころのソフトには、たくさんのファンがついていることも事実だ。面白そうなソフトをプレイするために、ハードを購入する人がたくさんいて、1526万台という数字が生まれた。魅力あるソフトはハードがヒットする大きなカギになっていることは、間違いない。

しかし、ここで少し考えてみる。消費者は、魅力あるソフトがたくさん揃っているハードであると、なぜ考えるのであろうか。この理解の仕組みがわかれば、ヒットのハテナが解けるかもしれない。

ソフトは事前に味見できない

まず、前提としておかなくてはならないのは、ソフトは試して購入することが難しい商品である事実だ。購入まえ、つまりまだプレイしていない時点では、そのソフトに魅力があるかどうかが、厳密にはわかっていないということである。だから、実際に購入するまでは、そのソフトは魅力あるように見えているだけなのだと、考えることができる。

本誌読者のように、テレビゲームをこよなく愛する人であれば、ゲーム情報誌から、それが魅力あるソフトかどうかのある程度の判断材料を入手することも可能だ。しかし、ゲーム情報誌の購読者の数は、実際のハードの販売台数から考えると少数だ。さらに、学生時代なら、口コミという名の、友達からの情報もあっただろう。けれども、ある程度の年齢に達していて、なおかつゲームに関する情報を口コミで流通させている人は、実はかなりのゲーム好きで、ゲーム情報誌の購読者と相当重複するだろうと容易に予想できる。そうなると、それ以外の多くは、ゲームに関する情報を、コマーシャル(以下CM)を中心としたテレビから得ている、と考えるのが自然だ。また、最後の例に挙げた人たちが購買行動を起こさない限り大ヒットにはならないということは、数の上からも明らかである。

となると、ハードをヒットさせようとすると、ソフトが「魅力あるように見える」ような情報を、テレビのCMを中心に流す必要がある。という、当たり前の答えが導き出されてくる。つまり、魅力あるソフトを持ったハードである、と思わせるための仕掛けが必要なのだ。だから、ハードの販売が不振である原因は「魅力あると思わせるようなソフトがない」と言うのが、実は正しいと思う。

ゲームに詳しくない人を狙う

ハードを大ヒットに導くためには、ゲームに詳しくない大多数の人たちを、購買行動に移すことが大切だ。また、そのためには、テレビCMを軸とした情報発信によるアピールが不可欠であると述べた。

ここでプレステの話に戻る。実は、プレステはデビュー当初から、この手の情報発信をかなり巧みに行っていた。大ヒットの要因の一つは、この見事な情報戦略にある。ゲームの情報をあまり持っていない＝ゲームにさほど興味がない＝従来のゲーム業界が見込んでいなかった層。ここに対して、様々なアプローチを行ったのだ。それはどのような戦略だったのか？　いくつかのポイントにまとめてみよう。

まずは「様々なイメージ作り」。プレステは、販売開始当初から猛烈に売れたわけではない。しかし、テレビCMでは、実に印象的なサウンドロゴ(「プレイステーション」ってナレーションのことね)とともに、「いくぜ100万台」と言うキャンペーンを実施した。これは、先月号で述べた「100万＝メジャー」と言う世間の潜在意識を利用した、イメージアップの作戦であったと考えられる。大量のCMによって、「プレステ＝100万＝メジャー」というイメージを、事情を知らない数多くの人の心のなかに生み落とすことに成功したのだこうして、下地はできた。

さらに、今までゲーム業界の販売ターゲットではなかった「女性」を囲い込むことに心を砕いていた。女性が好みそうなソフト、落ちものやパズル、その類のゲームをリリースして、CMを大量投下する。全く新しいターゲットが「ゲーム＝プレステ」と認識するには十分だったのだ。さらには、「女性が好き=プレステ＝口説きたい男性にぴったりの小道具」という新しいイメージを、副産物として作り上げてしまった。「家にプレステあるから来ない？」と、ゲームがナンパの道具に使われるという噂が、まことしやかに囁かれたものだ。これは今までの「ゲーム＝一人で家で暗く遊ぶ」というイメージを、完全に払拭した象徴的な「話」だった。そう、新しいイメージを確立することで、購買層は広がったのだ。

当然、他のメーカーも、大量のCMを投下していたことには変わりがない。しかし、ゲームに関心のない層へ、イメージを浸透をさせることはできなかった。新しいマーケット作りに、遅れをとってしまったのだ。この原因は、CMの数量ではない。別のポイントに問題はあった。

さらにもっとすごいポイント

実はこの問題、他のハードメーカーは、現在も解決していない(問題点であると考えていないだけなのかもしれないけれど)。CMをいくら面白くしても、どれだけ大量に流しても、この問題を抱えたままでは、新しいヒットを生み出すことは難しいと考える。では、その問題点とは何なのか。今月は残念ながら紙数が尽きた。切れ切れで申し訳ないが、プレステの大ヒットを生んだ、さらにもっとすごいポイントについては、来月考察することに。

イラスト／西小野ゆうこ

坂田克己 プロフィール
流行情報研究所所長。マーケティングプランナー。データによる「プランニング」よりも消費者の感性に拠った「発想」が得意。ゲーム業界は門外漢だが、アタリのリンクスで遊び、SEGAのゲームギアでテレビを見ていたことも。
e-mail:PXU03745@nifty.ne.jp

PRESENT
see P.149

PRESENT for You

本誌記事中の「PRESENT」マークのあるソフトやトイは、このページでプレゼントしちゃいます。応募方法が2通りあるから、よく読んで応募してね。

アンケートはがきで応募！

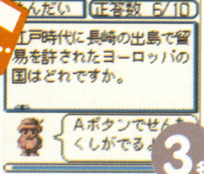
1 PDウルトラマンバトルコレクション64

1名
バンダイ

2 ポケット花札

3名
ボトムアップ

3 □いアタマを○くする 社会バトル編



3名
イマジニア

4 川のぬし釣り4

3名
ビクターインタラクティブソフトウェア

5 ゴルフ王 THE KING OF GOLF

3名
デジタルキッズ

6 バイオレンスキラー ~TUROK NEW GENERATION~

3名
gemzi

本誌今月号で紹介したソフトのなかからゲームボーイ版3タイトル、ニンテンドウ64版3タイトルを合計16名にプレゼントします。

希望のソフトが決まったら、本誌綴じ込みのアンケートはがきに必要事項と希望商品番号、本誌に対するご意見・ご希望を記入のうえ、お送りください（切手は不要です）。

応募締め切り **1999年8月19日(木)消印有効**
※当選者の発表は、商品の発送をもって代えさせていただきます。

官製はがきで応募！

7 1/144∀ガンダムプラモデル
バンダイ
3名

8 タイヨー
ホバークラフト・タイフーンT-3
2名

9 サンヨー製菓
モロッコ
フルーツ ヨーグル
10名

10-13 プロダクトPスペシャルTシャツ
各5名
10 11 12 13

希望の商品が決まったら、官製はがきに住所、氏名、年齢、職業(学年)、電話番号、希望商品番号と商品名、それぞれの記事に対するご意見、ご希望をご記入のうえ、下記のあて先までお送りください。ひとり何通お送りいただいてもけっこうです。

あて先 〒151-8720 東京都渋谷区代々木4-33-0
(株)アスキーファミ通NP編集部 ファミ通64+8月号プレゼント係

1999年8月19日(木) 消印有効 応募締め切り
※当選者の発表は、商品の発送をもって代えさせていただきます。

今年のアレがやってくる！

ファミ通一族の陰謀99 真夏の夜のひも

恒例のファミ通グループの合同読者サービス企画「ファミ通一族の陰謀」の季節が、またまたやってきた。今回は『マリオゴルフ64』や『ディノクライシス』などの人気ゲームキャラをデザインしたストラップを応募者全員にサービス。サービスの実施・応募の詳細は、ファミ通64+10月号をはじめ、以下のファミ通グループ6誌で行います。この機会を見逃さないで、オリジナルストラップをゲットして友達に差をつけちゃおうぜ！

●ファミ通一族の陰謀99
真夏の夜のひも実施対象号
ファミ通64+ 10月号(8月21日発売)
週刊ファミ通 8/13、20合併号(8月6日発売)
8/27号(8月20日発売)
ファミ通ブロス 10月号(8月30日発売)
ファミ通PS 9/10号8月27日発売)
ファミ通DC 10月号(8月30日発売)
ファミ通WAVE 10月号(9月16日発売)

MONTHLY SOFT FILE

新作ソフトカタログ（6/11～7/21）

今月はN64からオウガバトル、エヴァンゲリオン、スター・ウォーズとお待ちかねの大作ソフトが続々と発売された！またNPの新作・はじまりの森も味わい深いゲームだから近所のLAWSONで書き換えるべし！

GAMEBOY

あにまるぶりーだー3
川のぬし釣り4
ゴルフ王THE KING OF GOLF
□いアタマを○くする社会バトル編
ハイパーオリンピックシリーズトラック&フィールドGB
ハローキティのビーズ工房
プロ麻雀「兵」GB
ポケット花札
ワールドサッカーGB2

NINTENDO64

エルテイルモンスターズ
オウガバトル64 Person of Lordly Caliber
新世紀エヴァンゲリオン
スター・ウォーズエピソード1 レーサー
PDウルトラマンバトルコレクション64

NINTENDO POWER／SUPER FAMICOM

カービィのきらきらきっず
すってはっくん
はじまりの森
POWER倉庫番

各アイコンの説明

ジャンル
アクション　ロールプレイング　スポーツ　シミュレーション　パズル　シューティング　その他

編集部評価
ほのぼの　熱い　新感覚　ビックリ　女性にオススメ　じっくり

機種
ニンテンドウ64　ゲームボーイ　ニンテンドウパワー

付加機能N64
バックアップカートリッジ　コントローラパック対応　振動パック対応　64GBパック対応　ハイレゾパック対応　音声認識対応

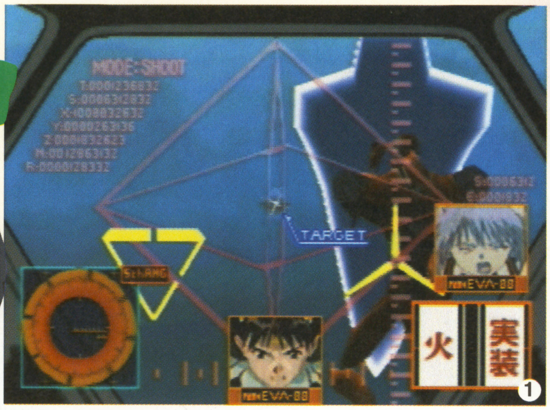
プレイ人数
ひとりで遊ぶ　ふたりまで遊べる　3人まで遊べる　4人まで遊べる

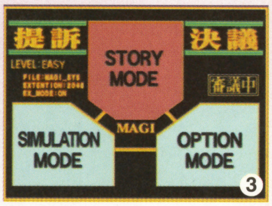
付加機能GB
ゲームボーイカラー対応　ゲームボーイカラー専用　バックアップカートリッジ　通信ケーブル対応　赤外線ポート対応　スーパーゲームボーイ対応　ポケットプリンタ対応　振動カートリッジ　64GBパック対応

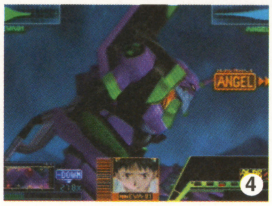
新世紀エヴァンゲリオン

一世を風靡したあのアニメがN64で登場だ!!

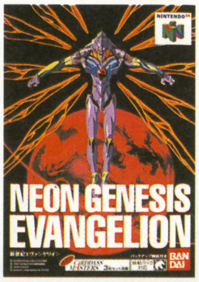
1999年6月25日
8,800円
バンダイ







❶正確にライフルの照準を定め、使徒を撃破するシューティングゲーム。❷ところどころに美しいムービーシーンが挿入されている。❸ゲームモードは豊富にあり、登場するキャラクターをさまざまなアングルから見ることもできる。❹都市を襲う使徒は、みんな不気味な姿をしている。



ここに注目!

3Dポリゴンがゴムのように伸びる表現は生体兵器エヴァを200%表現していると思います。その時その時のドラマに合うゲーム性を用意したので、ファンの方に楽しんでもらいたいですね。
(開発担当者)

©GAINAX/Project Eva・テレビ東京
©1999 GAINAX ©BANDAI 1999

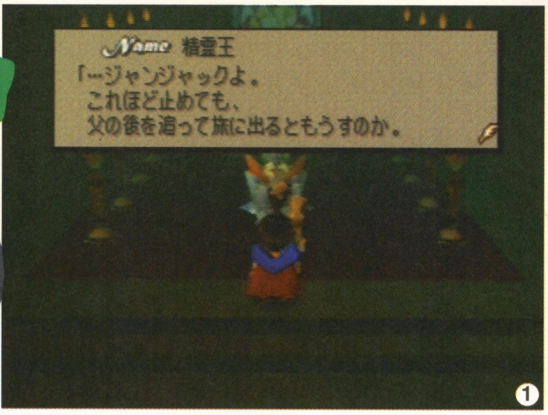
根強いファンが多い『新世紀エヴァンゲリオン』が、熱い人気に応えてN64版のゲームとなって登場したぞ。各ステージごとにゲームジャンルが変化するミッションクリアー型アクションゲーム。プレイヤーは主人公のシンジとなって、都市を襲う正体不明の敵、使徒を殲滅させるのだ。リズムに合わせてタイミング良くボタンを押し、敵である使徒を倒すステージもあれば、対戦格闘ゲームのようにコマンド入力で攻撃をするステージもある。ひとつひとつのジャンルがきちんと作り込まれていて、各ステージとも奥が深いのだ。隠しコマンドを入力することで普通にプレイをしていたら見られない技なんかも出すことができるぞ。ストーリーもテレビアニメから劇場版まで忠実に再現されているから、エヴァファンにはたまらない一本といえるよね。

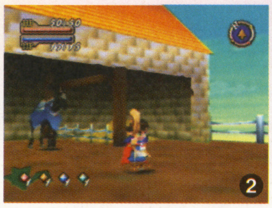
はみだしN64&GB

エルテイルモンスターズ

広大なフィールドでチビっ子が大冒険!!

1999年7月9日
6,800円
イマジニア





❶ジャンジャックは、幼いながらも父を探す旅に出る。❷家の中や町、野外もすべて3Dで表現されていてリアルだぞ。❸会話をしてくれるキャラクターには、ふきだしのマークが表示されるぞ。❹フィールドを歩いていると出現するモンスター。あわてず慎重に戦おう。

ここに注目!

超快適簡単RPGの登場です。今までRPGを敬遠してきたアナタに絶対オススメ。3Dフィールドの中で主人公を操作しているだけでも楽しいですよ。美しいグラフィックにも注目
(広報担当 山内さん)

©1999 Imagineer Co.,Ltd.

個性的なキャラクターがたくさん登場するロールプレイングゲーム、『エルテイルモンスターズ』が発売されたぞ。主人公のジャンジャックは、行方不明となった父親を探し、セルトランドの存亡の危機を救うため、広大な3Dのフィールドを旅するのだ。フィールドだけではなく、町やダンジョンもすべて3Dで表現されているから、とても世界がリアルに表現されているぞ。そこでいろんな人と出会って情報を仕入れたり、買い物をしたりしながら冒険を進めるのだ。フィールドにはジャンジャックを襲う狂暴なモンスターが出現するぞ。画面が戦闘画面になるのではなく、3Dのフィールドでそのまま戦うので、突然モンスターと遭遇して本当に戦っているような臨場感を味わえてしまうのだ。どんどん冒険をして戦い、ジャンジャックを強くしていこう!!

はみだしN64&GB イマジニアの企画担当Kさんの愛車はコルベット。でもボディがヒビ割れ、パーツが取れ、しまいにエンジンがかからなくなってしまったそうだ。

オウガバトル64 Person of Lordly Caliber

愛と感動が渦巻く物語が、いま、ここに出現!!

1999年7月14日 7,800円
任天堂
Nintendo

❶炎による魔法攻撃は豪快でとても気持ちいいぞ。❷部隊を編成して、最強の軍隊を作り上げよう。❸フィールドはななめ見下ろし型になっている。視点を変えることもできるぞ。❹個性的なキャラクターが登場する。お気に入りのキャラクターだけで部隊を編成するのもおもしろいぞ。

ここに注目！

ゲームシステムは濃いですよ。ユニットを編成するとき、フィールドで行動するとき、キャラクターのクラスを変更するときなどさまざまな場面でプレイヤーがすべき選択肢も豊富です。（開発担当者）

©1999 Nintendo
©1999 QUEST Illustration by 加藤俊章

スーパーファミコン版などで人気を博した『オウガバトル』シリーズの続編が、満を持してN64に登場だ。プレイヤーは主人公のマグナス・ガラントとなって戦乱の世を生き、数々の戦いで勝利を目指すのだ。まずは敵と戦う部隊を編成することからはじまるぞ。部隊は、リーダーを含む合計5ユニットの部下とで形成されている。部隊に組み込むユニットによって、能力値に影響が出るので慎重に編成をしよう。部隊の移動はリアルタイムに進行し、敵地に到着するまでに移動中の敵と遭遇することもある。敵と接触すると自動的に戦闘に突入。プレイヤーは部隊に対して、"攻撃を散らせ"や"指揮官を狙え"などの作戦を指示することが可能だぞ。直接・魔法攻撃で敵を蹴散らすのだ!! マグナスを勝利へと導けるかは、キミの腕にかかっているのだ!!

はみだしN64&GB

PDウルトラマンバトルコレクション64

ウルトラマンを集めて育てて戦おう!!

1999年7月16日
6,800円
バンダイ
BANDAI

❶どんなウルトラ兄弟がカプセルに入っているかわからないのだ。❷ウルトラの父は、いつも宇宙の平和を願っている。❸悪事をしようと企む怪獣のひとり、ダダだ。❹手に入れたウルトラヒーローに指示をして、特訓をするのだ。

PRESENT see P.149

ここに注目！

GBからキャラクターをゲットできる画期的なシステムがこのゲームのいいところです。人気キャラクターよりもマイナー（?）キャラクターのほうが集めにくいかも。（開発担当者）

©円谷プロ ©円谷プロ・毎日放送 1996・1997・1998
©BANDAI1999

大人から子供まで幅広い人気のウルトラマンが、N64のゲームになって登場だ。プレイヤーはガシャポンセンターでウルトラ兄弟の入っているカプセルを購入。そうして手に入れたウルトラ兄弟を育て、悪の怪獣と戦わせるのだ。カプセルにどんなウルトラ兄弟が入っているかわからないので、お気に入りのウルトラ兄弟が手に入るまで何度もガシャポンに挑戦するのもいいかもね。ウルトラ兄弟の体を鍛えたり、アイテムによる攻撃力や防御力などの強化をすることができる。どんどんパワーアップさせ、強いヒーローに育てよう。しかしあまり鍛えすぎるとストレスがたまり、耐えきれずプレイヤーのもとから逃げてしまうので注意だ。育てかたによってウルトラ兄弟の能力が変化するぞ。自分だけのウルトラ兄弟を作って悪事を企む怪獣と戦わせよう!!

はみだしN64&GB

スター・ウォーズ エピソード1 レーサー

キミは宇宙一速いレーサーになれるか!?

1999年7月21日 6,800円
任天堂
Nintendo

❶主人公のアナキン・スカイウォーカーは、まだ幼い子供なのだ。❷迫力のレースシーンは、映画に優るとも劣らない迫力。❸レースが開催されているのは、砂漠の惑星タトゥイーンだけではない。他の惑星でもレースは展開されるのだ。❹おどろおどろしい暗闇を疾走するコースだ。

ここに注目！
映画のポッドレースシーンではあまりスポットのあたらないほかのパイロットたちも、このゲームでは主役級。自分のお気に入りのポッドレーサーを見つけてください。（広報室企画部　春花さん）

© Lucasfilm Ltd.& TM. All rights reserved. Used under authorization.

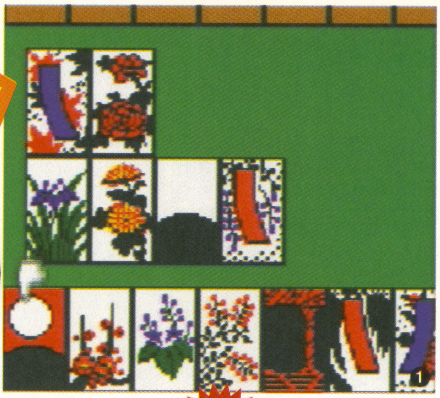
日本でも映画が公開され、人気沸騰中の『スター・ウォーズ エピソード1 ファントム・メナス』が、レースゲームになって登場した。主人公のアナキン・スカイウォーカーを含め、出場するポッドレーサーの総数は20人以上。宇宙から集まった彼らは、容姿が個性的なだけでなく、それぞれが操るマシンの能力が違っているぞ。自分の好きなポッドレーサーを選べばいいのだけれど、やっぱり主人公のアナキンでプレイして優勝させてあげたいよね？ コースは映画の舞台となった砂漠の惑星タトゥイーンなど多数用意されスター・ウォーズの世界にハマれること間違いなし!! ちなみにN64の画像をより美しくすることができる別売りのハイレゾパック対応ソフトなので、映画の迫力そのままに美しい画面でゲームを遊ぶことができるぞ。

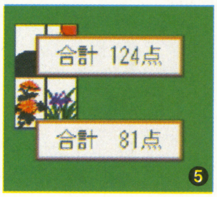
はみだしN64&GB あることをすると、映画と同じようにふたつのコントローラーを使って操縦できるらしい。

ポケット花札

携帯ゲーム機初!!　花札ゲーム現わる!!

1999年6月11日
4,500円
ボトムアップ BOTTOM UP





❶GBカラー専用というだけあって、札のグラフィックがとても美しい。❷ゲームモードは、“花合わせ”と“こいこい”のふたつだ。❸ピエロのようなユニークなキャラクターが、プレイヤーの対戦相手となって登場するぞ。❹できるだけ高い点数の役を作りたいよね。ねらって作れればなかなかのもの。❺1回の対戦が終わると、役の合計点数で競うことになる。高得点を出して勝とう!!

PRESENT see P.149

ここに注目！
カラー専用ならではの美しい画像が特徴です。だれでも簡単に遊べますので大人から子供までご利用いただけます。（開発担当者）

©1999 BOTTOM UP

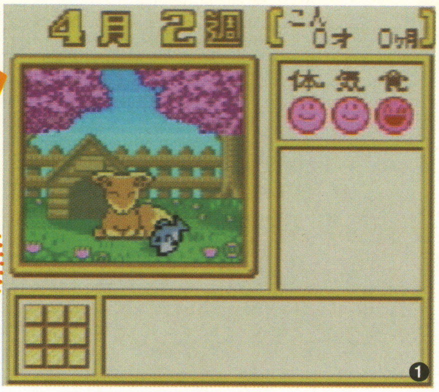
日本で古くから遊ばれ愛されてきたカードゲームの花札が、GBソフトとして登場だ。カラー専用というだけあって、美しい花札のグラフィックは見物だぞ。ゲームモードは、コンピューターと花札を順番に取り合って、札の点数と完成した役の点数の合計点数で戦う“花合わせ”と、できるだけ点数の高い役を早く完成させて勝負を挑む“こいこい”のふたつだ。タン札が7枚そろっている“七タン”や、さらに高得点な“五光”などの役ができたときなど、とても嬉しいのだ。登場する対戦相手は12人。それぞれ難易度が違うので、対戦相手によって戦法も変化してくるぞ。その全員に勝利することで、晴れてエンディングを見られるというわけ。花札のルールがよくわからないというキミは、お父さんに聞いてみるのもいいかもね。簡単なルールだけれど、花札は奥が深く楽しいゲームなのだ。

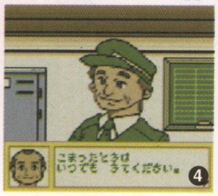
はみだしN64&GB ボトムアップはこれから大人向けのソフトも充実させていく予定らしい。

あにまるぶり～だ～3

1999年6月24日 4,800円
J・ウイング

動物育成ゲームのシリーズ最新作が登場だ！





❶かわいいペットに食事をあげよう。肉、魚、草、虫などから選べるぞ。❷最初のペットは、占い師の水晶玉に写し出される動物から選ぶ。❸この人が鑑定士のおじさん。鑑定のほかにもどうしたら評価が上がるかのアドバイスもしてくれる。❹動物園のおじさんにはペットを預けることもできる。❺公園にウシガエルがいた。

ここに注目！

今作は前作を上回る動物320種を用意。また、動物園や鑑定所など新しい施設も増えました。家の事情でペットを飼えない子供たちに楽しんでもらえたら、うれしく思います。(開発管理　菊地さん)

©J・WING

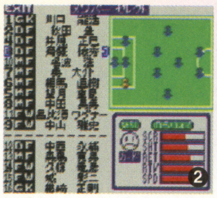
プレイヤーがあにまるワールドの住人のひとりとなり、さまざまな動物たちをペットとして育てていくことができるゲーム。ここに登場する動物たちはあにまるワールド内の森や池などに生息し、哺乳類、鳥類、昆虫類、両生類、魚類などから架空のものまで全部で200種類以上にものぼるのだ。動物たちにはそれぞれ力、すばやさ、かしこさ、ジャンプ力、水泳力、あいきょう、技能という能力値が設定される。この能力値はトレーニングや学習をしたり、プレイヤーが食事を与えることで上がっていくのだ。またゲーム内ではかけっこや木登り、ダンス、カラオケなど12種類の大会が開催される。これら能力値や各種大会での結果をもとに、鑑定士が現れてちゃんと血統書を発行してくれるぞ。飼っているペットは、プレイヤーと一緒に外へでかけていって相手を探すことで、結婚させることもできる。

はみだしN64&GB　会社ぐるみで『爽〇〇茶』の懸賞当てに励んでいるJ・ウイングでは、社員全員お茶を飲みっぱなしでトイレが近いそうだ。

ワールドサッカーGB2

1999年6月24日
4,300円
コナミ

プロサッカーそのままの臨場感が味わえる!!



❶こまかい操作が可能なので、フェイントやスライディングなどもタイミングよくできるぞ。❷32チーム512人ものデータがギッシリと詰まっているぞ。❸自分のレベルにあわせてハンディキャップを設定することができる。❹緊張する一瞬。ゴール際の駆け引きは手に汗握るよね。❺ゲーム開始前やハーフタイム、試合中にもメンバーセレクトなどの設定が可能。

ここに注目！

「2」は前作と比べてさらに「対戦アクションの駆け引きのおもしろさ」が楽しめる内容になっています。試合中の選手アニメパターン数はなんと450近くもあるんです！(広報担当　江澤さん)

©1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
©1996 JAF

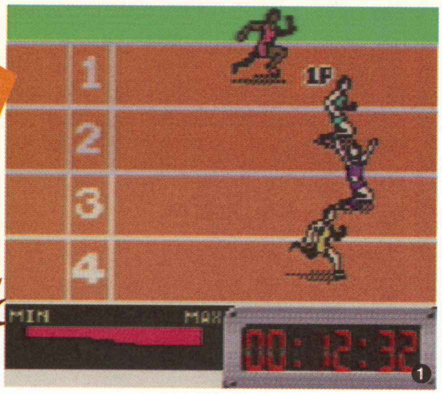
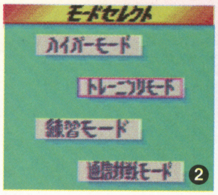
サッカーのおもしろさのひとつに、“選手どうしの駆け引き”というのがあるよね。そんな駆け引きのおもしろさを本格的に楽しむことができるのが『ワールドサッカーGB2』だ。パスのカットやスライディング、ヒールリフトやヘディングなど、こまかい動きができるのでテクニカルな駆け引きや、攻防が楽しめる。さらにオートムーブシステムにより、パスを出したときボールの到達する地点へ自動的に仲間が走り込んでくれるぞ。選手が思うように動いてくれないということがなく、ストレスなくゲームをスムースに展開することができるというわけだね。日本チームの選手はすべて実名で登場。そのプロサッカー選手たちのアニメパターンは450!!本物さながらの動きをするうえに選手も実名とくれば、嫌でも感情移入してプレイしてしまうよね。キミもGBでプロのサッカー選手になれる!?

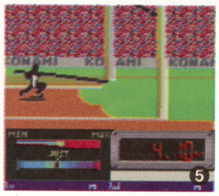
はみだしN64&GB　コナミのプロモーション企画部の女性たちは通販でお菓子を注文するらしい。みんなでそのお菓子を交換したりするなんてうらやましいなあ。

ハイパーオリンピックシリーズ トラック&フィールドGB

キミもGBでデカスロン選手になれる!!

1999年7月1日
4,300円
コナミ
KONAMI



❶デカスロンの最初の競技は100メートル走。ボタン連打でスピードアップだ。❷自分の好きな競技をピックアップしてプレイできるモードもあるぞ。❸"トレーニングモード"で、自分だけのオリンピック選手を育成しよう。❹競技種目によって、それぞれカメラアングルが違うから臨場感もアップ。❺デカスロン競技のひとつ、"棒高跳び"だ。やはり連打が勝利のカギ。

ここに注目！

基本は連打！　10種目のスポーツがお手軽に楽しめる1本です。トレーニングモードでは自分の指先でオリンピック選手になることも夢じゃない。
（広報担当　水嶋さん）

Ⓒ1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
Ⓒ1993ⓇJOC公式ライセンス商品(JOCL-004)

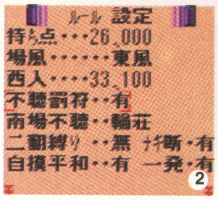
"連打で走る"という単純なキー操作を基本としたスポーツゲーム『ハイパーオリンピックシリーズ トラック&フィールドGB』の登場だ。"100メートル走"や"走幅跳び"、"やり投げ"などの陸上競技十種目を競技し、その総合得点を競い合うデカスロンという競技を忠実に再現しているぞ。このゲームには、短距離は得意でも長距離は苦手だったりといった、さまざまなタイプの選手が登場してくる。それだけに、競技ごとの駆け引きが目一杯楽しめるのだ。各種ゲームモードも多彩だ。純粋にデカスロンをプレイできる"ハイパーモード"のほかに、自分だけのオリジナルキャラクターを育成できる"トレーニングモード"、各競技をプレイして練習できる"練習モード"、友だちと通信ケーブルで対戦できる"通信対戦モード"などが用意されている。いろんなモードでデカスロンを楽しもう!!

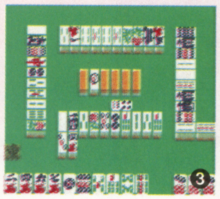
はみだしN64&GB　広報の水嶋さんは「野菜ジュース」、「ヨーグルト」、「いわしっこ（小魚）」など体にいい食品を食べているらしい。やっぱり健康がいちばんですよね。

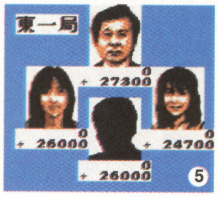
プロ麻雀「兵」GB

プロの雀士がキミとの対局を待っている！

1999年7月9日3,900円
カルチャーブレーン
CULTURE BRAIN







❶プロの雀士が実名で登場するぞ。好きな人を選択して対局できるのだ。❷対局ルールを細かく設定できるぞ。❸細かい牌の柄もハッキリと表示されるから、ストレスなく対局できる。❹ロンやリーチをすると、リアルなプロ雀士の顔が表示される。❺なかなか手強い雀士たち。キミは勝つことができるかな？

ここに注目！

初心者でも遊べる指南モード付き。田中プロにより最初の一手からゲーム終了までアドバイスが受けられ、麻雀を覚えられます。
（広報担当　K.Eさん）

Ⓒカルチャーブレーン

本格的な麻雀が楽しめる4人打麻雀ゲームの登場だ。プレイヤーと対決することになる雀士は、すべて実在するプロ雀士たち。対局中もプロ雀士の顔が表示されるので、雰囲気が盛り上がるぞ。思考ルーチンもかなり能力の高いものになっている。つまりプレイしていて、やりごたえのある対局を楽しめるというわけ。もちろん麻雀初心者のために、ゲームレベルを初級にすることもできるぞ。いつでも好きなときにゲームを中断してセーブできる"中断機能"が搭載されており、急にプレイを中断しなくてはならないときにとても便利なのだ。おまけ的な要素として、ポケットプリンタで対戦成績や個人成績をプリントアウトすることができるぞ。友だちどうしで成績を比べ合ったり、自分の成績を表にして保存しておくのもおもしろいよね。キミはプロ雀士たち全員に勝つことができるかな？

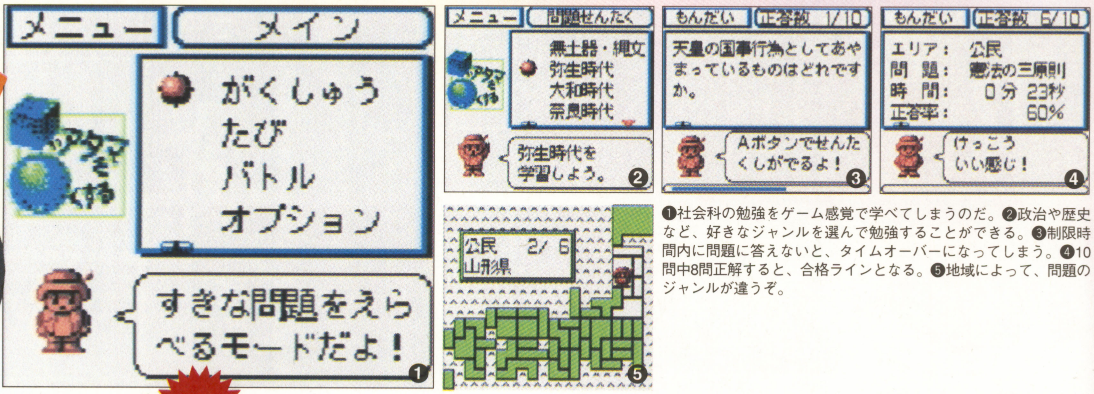
はみだしN64&GB

口いアタマを○くする 社会バトル編

GBで遊びながら勉強ができる!?

1999年7月16日
2,680円(ソフトのみ)
2,980円(ソフト＋攻略ガイドブック)
イマジニア

Imagineer



❶社会科の勉強をゲーム感覚で学べてしまうのだ。❷政治や歴史など、好きなジャンルを選んで勉強することができる。❸制限時間内に問題に答えないと、タイムオーバーになってしまう。❹10問中8問正解すると、合格ラインとなる。❺地域によって、問題のジャンルが違うぞ。

ここに注目！

オススメは平安京を舞台にした陣取り合戦。だから勉強、勉強。大人でもハマっちゃう。(開発者　佐藤さん)

©NICHINOKEN ©1999 Imagineer Co.,Ltd.

ゲームをしながら社会科の勉強ができてしまう、勉強嫌いには救世主（?）ともいえるゲームの登場だ。"日本縦断たびモード"は、都道府県をぐるりと旅しながら社会科の問題を解いていく、クイズゲームのようなノリで勉強ができてしまうもの。問題に正解するとその土地の特産品を手に入れることができるぞ。どれだけ特産品を集めることができるのか挑戦するのもおもしろいかもしれないね。そのほか、地理や歴史、公民などのジャンルから選んで、勉強することもできる。地理ならば地理を集中して勉強できるというわけだね。テスト前には便利だ。通信ケーブルを使うことで友だちと問題を解き合う対戦ができるので、ついつい熱くなって勉強してしまうかもね。お母さんに「またゲームばかりしてる!!」と言われても、GBでちゃんと社会科の勉強しているのだから怒られないですむかも？

はみだしN64&GB

川のぬし釣り4

今度のぬし釣りはブルブルッと振動するぞ!!

1999年7月16日
4,200円
パックインソフト

PACK IN SOFT

❶川や海など、魚が集まっているポジションを探すのも楽しいぞ。❷主人公をどちらにするかによって、ストーリーが変化。つまりふたつのストーリーを楽しめるというわけだね。❸なにやらかわいい女の子が困っているようす。男の子なら助けてあげないとね。❹釣りを開始するまで、魚がどこにいるのかわからない。まずは糸をたらしてみよう。❺ときには動物との戦闘もある。強い動物が出現したら、逃げるのも手だ。

ここに注目！

まずストーリーがかわいくていいでしょう！　虫捕り・花摘みも楽しいし、ミニゲームに追加された海に潜る貝採りが好評。連打で燃えます！(プロデューサー　石川さん)

©1999 Victor Interactive Software Inc.

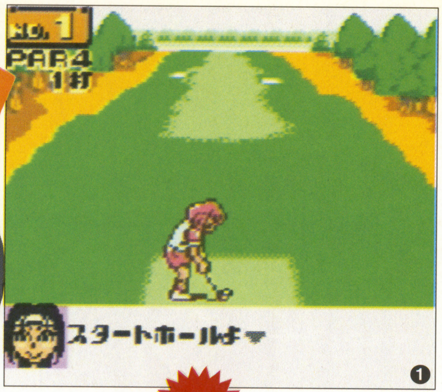
スーパーファミコンやN64で大人気のフィッシングゲーム『川のぬし釣り』が、GBの振動カートリッジ対応となって登場だ。川に棲んでいるという"ぬし"を釣り上げることが目的。主人公を兄か弟から選ぶことができ、どちらを選んだかによって、ストーリーが変化するのだ。川や海の近くまで行けば、すぐに釣りをはじめることができるぞ。ただしそう簡単には魚は針に食らいついてくれない。直接魚のいる位置にエサを投げると逃げてしまうし、離れすぎてもエサに魚が気づかない。魚から遠すぎず近すぎないちょうど良いポジションをねらって釣っていこう。釣りのほか、野生の動物たちと戦う戦闘シーンもあるぞ。動物を倒すと、経験値がもらえて主人公の体力がレベルアップするのだ。より強い動物と戦えるようになるというわけ。いったいどんな魚が"ぬし"なのか、とても楽しみだよね。

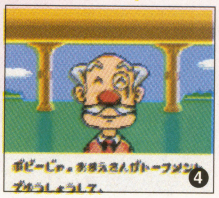
はみだしN64&GB　花壇に花を植えると着メロっぽい遊びができる。広報のまさ齋藤さんもハマっているのだ。

ゴルフ王 THE KING OF GOLF

熱い声援がゲームプレイを盛り上げる!!

1999年7月16日
3,980円
デジタルキッズ





❶グラフィックがリアルに作られているので、ホールの奥行きを感じることができるぞ。❷プレイヤーは、能力の異なる男女ふたりのキャラクターから選ぶことになる。❸全54ホールには、ドラコンやニアピンなどのホールもある。❹トーナメントで好成績を出し、賞金を稼ごう。❺風や地形を計算して、ナイスショットを出そう。運が良ければホールインワンも!!

PRESENT see P.149

ここに注目！

奥行き感を出すのとボールの飛び方でいかに爽快感を感じさせるかー番苦労しました。男女50種類の音声を取り入れるのは大変な作業でしたが、できあがりを見てやってよかったと思います。
（開発担当　蓑島さん）

©1999 Digital Kids

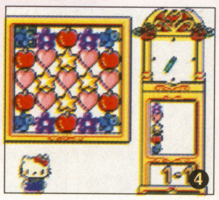
実際にゴルフ場でプレイしているかのような感覚が味わえるゴルフゲーム。それが『ゴルフ王 THE KING OF GOLF』だ。ジャパン、USA、ワールドの3コースを制覇し、ゴルフ王の称号獲得を目指そう。このゲームにはおもしろいシステムが導入されているぞ。毎回ゲームをするごとにピンの位置が変化するのだ。つまり毎回違ったホールでプレイするのと同じというわけだね。難易度がそれぞれ違うトーナメントが3つあり、ホール総数は全部で54ホール。すべてのホールで好成績を残さなければ、ゴルフ王の称号を手に入れることはできないのだ。トーナメントで好成績を出して賞金を稼ぎ、より良いクラブを購入しよう。ちなみにナイスショットやバーディーなどの成績でホールをクリアーした場合は生の声で声援を聞くことができ、とても臨場感があるのだ。キミは声援を聞けるかな？

はみだしN64&GB

ハローキティのビーズ工房

カンタン・カワイイ・オモシロイ!!

1999年7月17日
3,980円
イマジニア



❶キティちゃんは、誕生日にパパからすばらしいプレゼントをもらった。❷難易度を変更できるから、パズルが苦手な人でも安心して遊べるのだ。❸ルールをわかりやすく説明してくれるコーナーもあるぞ。❹縦や横に、クリアー条件となっているビーズをそろえると、アクセサリーの完成に一歩近づくぞ。❺ポケットプリンタでアクセサリーをプリントアウトすることができるのだ。

ここに注目！

このゲームはなんと言っても対戦がGOOD！　友だち同士で白熱間違いなし、たくさん勝つとちょっといいことありますよ。勝負のコツは連鎖かな。（広報担当　高橋さん）

サンリオキャラクター©1976,1999 SANRIO CO.,LTD
©1992 Nintendo　©1999 Nintendo/Imagineer

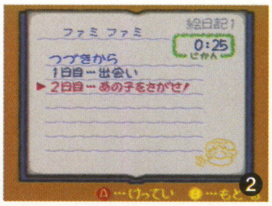
とってもキューティーなキティちゃんが主人公のパズルゲームが登場した。ルールはとても簡単。縦と横、同じ種類のビーズならべることで、その部分を消すことができる。たくさん消すことで、画面上のゲージがアップしていき、満タンになるとステージクリアーだ。すると、ビーズのアクセサリーを作ることができるぞ。さらに上手に作ることができれば、キティちゃんのかわいい記念写真を見ることができちゃうし、別売りのポケットプリンタを使えば、全部で80種類以上ものシールを作ることもできちゃうのだ。いろんなシールを作って、ケータイとかPHSに貼ると楽しいかもしれないね。初心者でも安心して楽しめるパズルゲームなので、キティちゃんファンの大人からチビっ子まで、十分楽しむことができるハズ!! キティちゃんとパズルをしながらかわいいアクセサリーを作ろう。

はみだしN64&GB　「サンリオタイムネット」のホームページもあるよ。http://www.imagineer.co.jp/timenet/

はじまりの森

1999年7月1日2,500円
任天堂
Nintendo

少年はどんな夏を体験するのか？



❶こういうのどかな風景って、なんだかほのぼのするよね。❷プレイヤーが体験したことが、日記帳にセーブされるぞ。❸不思議な女の子と出会った主人公は、女の子探しに夢中だ。❹村には、とても個性的な住人がいるぞ。

Fブロック＝8　Bブロック＝4

ここに注目！
主人公と少女の淡い恋心を通じ、私たちが大切にしなければならないことに気づいてもらえる、そんなお話です。
（開発第一部　山上さん）

©1999 Nintendo

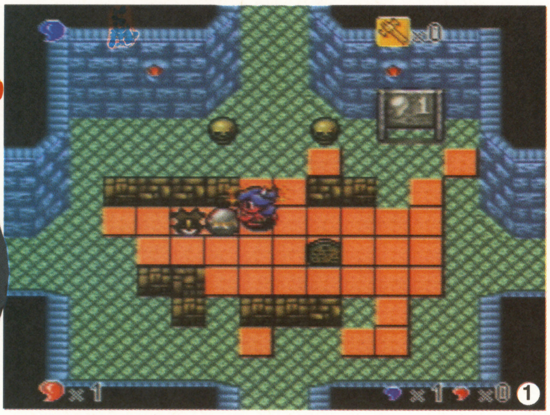
ひと夏、少年が不思議な出来事に遭遇する。そんな物語を体験できてしまうアドベンチャーゲームが『はじまりの森』だ。田舎で住職をして暮らすおじいちゃんのところへ、主人公の少年が夏休みを利用して遊びに来たところから物語がはじまるぞ。ゲームは、人と会話をしたり、まわりを調べたりすることで進んでいく。選択肢から行動を選んでゲームを進めていくので本を読むかのように、行き づまることなく快適にゲームを進めることができるのだ。難しい謎解きがないので、誰にでも楽しめる難易度になっている。主人公の行動は日記として章ごとにセーブされるので、好きな章からゲームを再開できるというわけだね。このソフトは、パッケージソフトとして売られていないぞ。ニンテンドウパワーでの書き換えサービスで手に入れよう!!

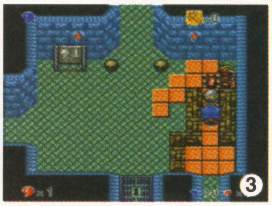
はみだしN64&GB　任天堂の広報室では『パネルでポン』の対戦で盛り上がっているらしい。

POWER倉庫番

1999年6月25日4,200円
任天堂
Nintendo

今度の倉庫番は、ひと味違うアクションパズル





❶岩を穴に落とすと、敵の出現を止めることができるのだ。❷仲間はいろんなヒントを教えてくれるぞ。❸シリーズ初、敵が出現するのだ。❹ステージには仲間がいることがある。会話して情報を集めよう。

ここに注目！
今回は荷物を整理するのではなく、妖怪が湧き出してくる穴を岩でふさぐのがゲームの目的です。お掃除マニアにはこたえられない逸品です。
（広報室企画部　近藤さん）

©1997,1998,1999 Nintendo

荷物を指定された場所に収納するパズルゲーム、『倉庫番』シリーズを知っているかな？　その『倉庫番』に新しくアクション性が加わってスーパーファミコン用のパッケージソフトとして登場だ。プレイヤーは、西洋の悪魔に支配されてしまった日本の妖怪村を救うため、西洋と日本をつなぐ穴を閉じるのだ。地面にあいている穴に岩を落とし、西洋の悪魔が出てこれないようにしよう。岩で穴をふさぐことで、いままで行けなかった場所に行けるようになり、敵の出現を防ぐと同時に先のステージへ進む経路を開くことになるのだ。このゲームには地下牢ワールド、山ワールド、森ワールド、城ワールドの4つのワールドが存在していて、いくつかのステージが集まってひとつのワールドを形成しているぞ。キミは西洋の悪魔に勝つことができるかな？

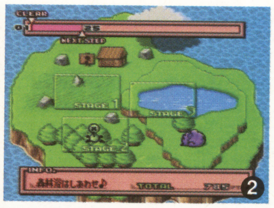
はみだしN64&GB　「うちの部署の倉庫も整理せねば」とは近藤さんの弁です。

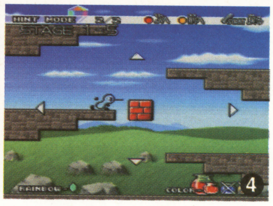
すってはっくん

1999年6月25日4,200円
任天堂

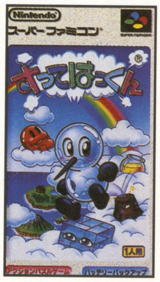
Nintendo®

吸って吐いて吸って吐いてすってはっくん!!





❶吸ったブロックにアイテムの液体である"色"を注入すると、エレベーターのように浮いたりするぞ。❷ステージをセレクトすることができるのだ。❸ゲームのルールを教えてくれるモードがある。❹ゲーム中にヒントをもらうことができるぞ。



ここに注目！

ガラスのように透き通った"はっくん"が主人公です。あるものを吸い込み、ないところに置く独特のアクションはクセになりますよ。
（広報室企画部　近藤さん）

©1999 Nintendo　©1982,1998 THINKING RABBIT Inc.

任天堂からコミカルなキャラクターが登場するアクションパズルゲーム『すってはっくん』が発売されたぞ。プレイヤーは、主人公のはっくんを操作して虹のかけらを手に入れるのが目的だ。しかし虹のかけらは、はっくんのジャンプ力ではとどかない所にある。そこではっくんの特殊能力である"吸う"、"吐く"を駆使して虹のかけらへと進むのだ。はっくんは、ブロックやアイテムを吸い、好きな場所に吐き出すことができる。ジャンプしてもとどかない場所へブロックを吐き出すことで、そのブロックに乗ってとどかなかった場所にも行けてしまうというわけ。すべてのステージ総数は120ステージ。タイムアタックや激ムズのEXTRAステージがあるので、やりごたえ十分の内容になっているぞ。はたしてキミは虹のかけらをすべて集められるかな？

はみだしN64&GB　ただいま任天堂のホームページではピクロスが楽しめるのだ。http://www.nintendo.co.jp/

カービィのきらきらきっず

1999年6月25日4,200円
任天堂

Nintendo®

カービィの星のかけら探し大作戦!!

❶上から降ってくるブロックが天井まで積み重ならないうちに消していこう。❷デデデ大王のいたずらで、星くん大迷惑!!❸詳しいゲームのルールの説明を解説してくれるぞ。❹ステージをひとつひとつクリアーしていくモードもあるぞ。

ここに注目！

子供から大人まで、幅広いプレイヤー層に対応できる敷居の低さと、奥の深さ旨味を持たせた、本格パズルとしての作り込み具合を体験してください。
（HAL研究所　開発者）

©1997,1998,1999 HAL Laboratory,Inc./Nintendo

任天堂の人気キャラクター、カービィのパズルゲームがスーパーファミコン版で登場したぞ。デデデ大王のいたずらで体がかけてしまった星くんを助けるため、カービィは、星くんのかけら集めを決意したのだ。ゲームのルールはとても簡単。上から降ってくるブロックをどんどん消してステージをクリアーすればいいのだ。カービィの仲間であるクー、リック、カインが上から星ブロックと共に降ってくるので、同じ仲間どうしで星ブロックをかこめば消すことができるぞ。つまり、クーで消すのならば、同じクーどうしで星ブロックを囲まなくてはだめということ。高得点を狙うのならば、より多くの星ブロックを囲むように狙ってしよう。カービィは星くんのかけらをすべて集めることができるか？　それはキミの腕にかかっているぞ。

はみだしN64&GB　本ソフトにはオリジナルイラストの"きらきらシール"が同梱されているぞ。

ファミ通64+ Nintendo powered by ファミ通

STAFF on

発行人／編集人　浜村弘一
編集長　田原誠司
副編集長　新井創士
デスク　宮川 隆／山本善宣
アートディレクター　村田順一
編集スタッフ　吉村順司／秋山誠／神保憲史／堤俊浩／プチワラ／篠原元貴／中野岳人／渡邉忍／高島 朗
制作スタッフ　松井咲子／吉田淳一／植松隆之

ライティング
飯田和敏　巨人のドシン1 126
井沢利昭　HOBBY ENGINE 102
金平文宏　マリオゴルフ64 74 / 別冊付録
櫛田理子　ポケモン☆シェルター 128
後藤 勝　64DDネットワーク 20
坂田克己　DOLPHIN 8 / ゲームのハテナ 148
末岡大祐　ファイアーエムブレム 116
杉山淳一　電車でGO! 64 98
鈴木ドイツ　スーパーロボット大戦64 24
高橋ピョン太　DOLPHIN 8
高畑正幸　ステーショナリーショーケース 108
チョップ　オウガバトル64 60 / トライフォースタイムス 134
長尾 剛　DOLPHIN 8 / ポケモン☆シェルター 128
行谷則敏　夏休みゲーム絵日記 110
長谷部勲　スター・ウォーズ エピソード1 / レーサー 84 / バイオレンスキラー 90
掘米俊樹　HOBBY ENGINE 102
増田 厚　WIZでござるよ ニンともカンとも 136
満腹中枢　野口豊／折原光治　マリオゴルフ64 別冊付録

デザイン
Ash Graphics　ステーショナリーショーケース 108 / トライフォースタイムス 134 / ゲームのハテナ Format 148
Art of Think Tank ゾララスト　泉 隆則　ニンテンドウパワープレイングマニュアル 54
石川瑞生　実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー 28 / ロードランナー3D 32
小池 光　MONTHLY SOFT FILE Format&Icons 150
diceKsaito　斉藤大助　スーパーロボット大戦64 24
サルブルネイ　松本弦人　プロダクトP・Tシャツデザイン 124
tgb TGB DESIGN　電車でGO! 64 98
pri プリグラフィックス　オウガバトル64 60
BLUE ブルー　中村治／大野有香　マリオゴルフ64 74 / 別冊付録 / パワスポ 132
PROPELLER ART WORKS CO.,LTD. プロペラアートワークス　DOLPHIN 8 / 64DDネットワーク 20 / ポケモン☆シェルター 128
PEPPER SHOP ペッパーショップ　古賀 学　HOBBY ENGINE Format 102
マース・アート・ラボ　常盤 響　プロダクトP・Tシャツデザイン 124
マッハ55号　上杉季明　プロダクトP・Tシャツデザイン 124
マッハ55号　小西忠明　バイオレンスキラー 90
rocka graphica ロッカ・グラフィカ　真々田稔　スター・ウォーズ エピソード1 / レーサー 84 / ファイアーエムブレム 116
MIPO　夏休みゲーム絵日記 110
Right Graphics ライトグラフィクス　能登伸治　WIZでござるよ ニンともカンとも 136
ラランスー・プーポ・ラボ　ナカアラタ／伊藤ヒロコ　プロダクトP・Tシャツデザイン 124 / 巨人のドシン1 126
Leeway STUDIO リーウェイスタジオ　岸本治恵　64++ 138 / GB++ 142

フォトグラフ　スタジオアトム

イラストレーション
秋山曜子　21世紀のおもちゃ 106
今井トゥーンズ　スパイ アンド スパイ 120
カズモトトモミ　DOLPHIN 8
杉浦才樹　夏休みゲーム絵日記 110
竹内やすひろ　NEXT ISSUE 160
西小野ゆうこ　ゲームのハテナ 148
モゲレフ・クリエイティブ・システムスモゲレフ　鵜沼安希雄　マリオゴルフ64 74 / 別冊付録

制作進行　樽本義之／石倉夕里
広告　増形幸夫／原川朗広／安部寿一／幸 宏樹／高橋利恵／田山麻子
雑誌営業　後藤剛／酒井朋喜／堂前秀隆
製作購買　青木孝道
協力　任天堂株式会社

NEXT ISSUE

ファミ通64+ 10月号

アスキー
1999年8月21日発売
特別定価 550円(税込み)

©ASCII 1999

©1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ©1996 JFA

次号は8月27日から開催される"任天堂スペースワールド"の直前情報を満載! 徹底解析では待望の『電車でGO!64』や『実況Jリーグパーフェクトストライカー2』をラインアップ。別冊付録は『マリオゴルフ64』のコースガイド3。そして9月の発売に向けてカウントダウンが始まった『ポケモン金・銀』は……、次号発売日に速攻チェックだ!!

10月号は 8月21日(土)発売 特別定価 550円

総合読者調査1999

ファミ通64+（ロクヨンプラス）

読者アンケートにご協力ください

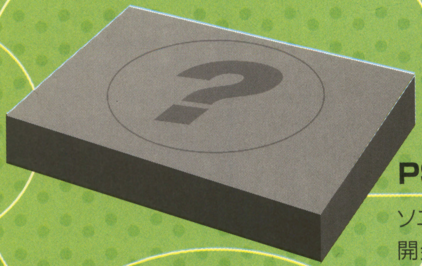
株式会社アスキーでは、弊社ゲーム雑誌において読者アンケートを実施する事となりました。みなさまの貴重なご意見・ご要望をいただくことにより、より有益な雑誌作りの資料とさせていただきます。なにとぞご協力くださいますようお願いいたします。

PRESENT

アンケートにお答えいただいた方の中から、抽選で下記の商品をプレゼントいたします。

Play Station 2

One



5名様

PS2（仮称）

ソニー・コンピュータエンタテインメントで開発中の128bit次世代ゲーム機です。当選者には目録をお送りいたしますので、発売後にお送りいたします。

two

Dolphin

5名様

ドルフィン（仮称）

任天堂で開発中のPOWER PC搭載次世代ゲーム機です。当選者には目録をお送りいたしますので、発売後にお送りいたします。

合計30名様

three

プレイステーション

four

ドリームキャスト

Five

ニンテンドウ64

■アンケートご記入方法

以下の質問について、（○は1つだけ）（○はいくつでも）などの指示にしたがって、該当する番号に○をお付けください。回答欄が別にある設問への記入は、なるべく具体的にご記入ください。お手数ですがご記入後はキリトリ線にそって切り離し、封書にてご返送ください。

【宛先】〒154-0023　東京都世田谷区若林1-18-10　みかみビル　株式会社アスキー　ETM広告部　アンケート（64）係り

【締切】1999年8月31日（火）消印有効【当選者発表】当選者発表は、商品の発送をもってかえさせていただきます。

なお、このアンケートは、読者のみなさまのゲームに関する実態の把握を目的とし、統計処理いたしますので、回答者個人にご迷惑をおかけすることはございません。

ファミ通64+ 読者アンケート1999

Q1 ファミ通64+を毎号買っていますか（○はひとつ）

1.ほとんど毎号　2.ときどき　3.はじめて

Q2 普段ファミ通64+はどこで購入しますか（○はひとつだけ）

1.自宅近くの書店　3.コンビニエンスストア
2.学校や職場近くの書店　4.その他

Q3 普段ファミ通64+を何人で読んでいますか
（友人、家族へ貸す場合も含めて○はひとつだけ）

1.自分だけ　2.2人　3.3人　4.4人　5.5人以上

Q4 ファミ通64+を選んだ理由は何ですか（○は5つまで）

1. ニンテンドウ64やゲームボーイの記事がたくさん載っているから
2.ソフトの攻略に関する記事が役に立つから
3.ソフトの評価に関する記事が役に立つから
4.新作ゲームソフトの発売日が早くわかるから
5.新作ゲームソフトの内容・評判が早くわかるから
6.価格が手頃だから
7.情報の信頼性があるから
8.友人・知人の評判が高いから
9.興味のある記事・特集があるから
10.連載読み物・マンガが面白いから
11.毎号買っているから
12.その他

Q5 ファミ通64+の広告をどの程度見ていますか（○はひとつまで）

1.ほとんどの広告をくわしく見る
2.興味のある広告だけくわしく見る
3.広告はあまりみない

あなたの普段の生活についてお聞きします。

Q6 1ケ月に買うゲーム雑誌は何誌ですか

【　　　　】誌

Q7 普段買おうと心がけている雑誌は何ですか（○はいくつでも）

1.週刊ファミ通
2.ファミ通ブロス
3.ファミ通PS
4.ファミ通DC
5.ファミ通WAVE
6.コミックビーム
7.ログイン
8.コンプティーク
9.電撃王
10.じゅげむ
11.ゲームウォーカー
12.Vジャンプ
13.ゲーメスト
14.電撃プレイステーション
15.プレイステーションマガジン
16.HYPERプレイステーション
17.ザ・プレイステーション
18.ドリームキャストマガジン
19.ドリームキャストファン
20.電撃ドリームキャスト
21.電撃NINTENDO64
22ザ64ドリーム
23.コロコロコミック
24.コミックボンボン
25.週刊少年ジャンプ
26.週刊少年マガジン
27.週刊少年サンデー
28.週刊ヤングジャンプ
29.週刊ヤングマガジン
30.週刊ビックコミックスピリッツ
31.週刊ヤングマガジン
32.BOON
33.GET ON!
34.MENS NON・NO
35.HOTDOG PRESS
36.POPEYE
37.COOL TRANS
38.DIME
39.東京ウォーカー（関西・九州・東海・千葉・横浜含む）
40.東京一週間
41.ぴあ
42.週刊プレイボーイ
43.WHAT'S IN?
44.CDデータ
45.TVガイド
46.ザ・テレビジョン
47.その他ゲーム誌
48.その他マンガ誌
49.その他ファッション誌
50.その他情報誌
51.その他パソコン・インターネット雑誌
52.その他自動車・オートバイ雑誌
53.その他雑誌

ゲームのことについてお聞きします

Q8 あなたがA:今お持ちのゲーム機と、B:今後欲しいゲーム機は何ですか（○はいくつでも）

A	B		A	B	
1	1	スーパーファミコン	7	7	ドリームキャスト
2	2	ゲームボーイ（ポケット含む）	8	8	プレイステーション
3	3	ゲームボーイカラー	9	9	ワンダースワン
4	4	ニンテンドウ64	10	10	ネオジオポケット（カラー含む）
／	5	64DD	／	11	プレイステーション2（仮称）
6	6	セガサターン	／	12	ドルフィン（仮称）

Q9 1ケ月にソフト購入に費やす金額はいくらくらいですか（○はひとつだけ）

1.5千円未満　3.1万～1万5千円　5.2万円以上
2.5千～1万円　4.1万5千～2万円

Q10 ゲームをする回数はどれくらいですか（○はひとつだけ）

1.ほぼ毎日　3.週1回程度　5.ほとんどしない
2.週2～3回程度　4.月に1～2回程度

Q11 1回にゲームで遊ぶ時間はどれくらいですか（○はひとつだけ）

1.30分未満　3.1～2時間　5.3～4時間
2.30分～1時間　4.2～3時間　6.4時間以上

Q12 あなたがゲーム機やゲームソフトを買うときにどんな情報を参考にしていますか。当てはまるものに○を付けてください。（各項目に○は3つまで）
A:初めて知った情報／B:内容を理解した情報／C:購入を決意させた情報

A	B	C		A	B	C	
1	1	1	ゲーム雑誌の記事	7	7	7	テレビCM
2	2	2	ゲーム雑誌の広告	8	8	8	友人、家族からの意見
3	3	3	ゲーム雑誌の付録体験版CD-ROM	9	9	9	販売店の店員の意見
4	4	4	ゲーム雑誌の付録ポスターなど	10	10	10	店頭のチラシ、小冊子
5	5	5	一般雑誌の記事・広告	11	11	11	実際にプレイして
6	6	6	テレビ番組				

Q13 ゲームソフトやゲーム機をどこで買っていますか

1.ゲーム専門店　5.家電系ディスカウント店
2.玩具店　6.ディスカウントショップ
3.コンビニエンスストア　7.その他
4.カメラ系ディスカウント店

Q14 中古ゲームソフトに関してお聞きします（○は2つまで）

1.中古ソフトを買った事がある
2.中古ソフトは買った事がない
3.ソフトをゲーム専門店に売った事がある
4.ソフトをゲーム専門店に売った事はない

Q15 ゲーム購入の予約について（○はひとつだけ）

1.予約したことがある　2.予約したことはない

ご自宅の住所　〒□□□□□□□
都道
府県
TEL　e-mailアドレス

氏名　フリガナ

性別　1.男　2.女　年齢　歳　未既婚　1.未婚　2.既婚　子供　1.有　2.無

職種　1.小学生　2.中学生　3.高校生　4.専門学校生　5.短大生　6.大学生　7.営業職　8.販売職　9.技術職　10.デザイン・クリエイティブ職　11.事務・専門職　12.労務・技能職　13.パート・アルバイト職　14.自営　15.主婦　16.その他　17.無職

プレゼントの中からひとつお選び下さい　1.　2.　3.　4.　5.

ファミ通64+ 9月号アンケート　エンピツで記入して下さい

1 おもしろかった記事
1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21
22 23 24 25 26 27 28
29 30 31 32 33 34

2 つまらなかった記事
1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21
22 23 24 25 26 27 28
29 30 31 32 33 34

3 学年・職業
1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20

4 持っているゲーム機
1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16

5 N64ゲームの購入数
1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11

6 GBゲームの購入数
1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11

7 1ヵ月のおこづかい
1 2 3 4 5 6
7 8

8 ゲームにかけるお金
1 2 3 4 5 6
7 8

9 趣味にかけるお金
1 2 3 4 5 6
7 8

10 購読している雑誌
1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11 12
13 14 15

11 ゲーム以外の趣味
1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11 12
13 14

12 NPの書き換え
1 2 3 4

13 NP書き換え希望のゲーム

14 攻略記事希望の旧作ゲーム

3 学校・学年、または職業を教えてください（ひとつだけ）。
1.小学校1年以下 2.小学校2年 3.小学校3年 4.小学校4年 5.小学校5年 6.小学校6年 7.中学1年 8.中学2年 9.中学3年 10.高校1年 11.高校2年 12.高校3年 13.浪人生 14.大学・短大生 15.専門学校生 16.会社員 17.自営業 18.専業主婦 19.フリーター 20.その他

4 あなたが持っているゲーム機を教えてください（いくつでも）。
1.ニンテンドウ64 2.ゲームボーイカラー 3.ゲームボーイライト 4.ゲームボーイポケット 5.ゲームボーイ 6.スーパーファミコン 7.ファミコン 8.プレイステーション 9.ポケットステーション 10.セガサターン 11.ドリームキャスト 12.ビジュアルメモリ 13.ワンダースワン 14.ネオジオ 15.ネオジオポケット 16.ネオジオポケットカラー

5 あなたがこの1年間に買ったN64のゲームは何本ですか？
1.なし 2.1本 3.2本 4.3本 5.4本 6.5本 7.6本 8.7本 9.8本 10.9本 11.10本以上

6 同じく、この1年間に買ったゲームボーイのゲームは何本ですか？
1.なし 2.1本 3.2本 4.3本 5.4本 6.5本 7.6本 8.7本 9.8本 10.9本 11.10本以上

7 あなたの1ヵ月のおこづかいはいくらくらいですか？
1.500円以下 2.～1000円 3.～2000円 4.～3000円 5.～5000円 6.～10000円 7.～20000円 8.20001円以上

8 おこづかいのうち、ゲームにかけるお金はいくらくらいですか？
1.500円以下 2.～1000円 3.～2000円 4.～3000円 5.～5000円 6.～10000円 7.～20000円 8.20001円以上

9 ゲーム以外の趣味や遊びにかけるお金はいくらくらいですか？
1.500円以下 2.～1000円 3.～2000円 4.～3000円 5.～5000円 6.～10000円 7.～20000円 8.20001円以上

10 あなたがいつも読んでいる雑誌を教えてください(いくつでも)。
1.週刊ファミ通 2.月刊ファミ通ブロス 3.ファミ通PS 4.その他のPS誌 5.ファミ通DC 6.その他のDC誌 7.Vジャンプ 8.電撃NINTENDO64 9.The 64 DREAM 10.ニンテンドウスタジアム 11.週刊少年ジャンプ 12.週刊少年マガジン 13.週刊少年サンデー 14.コロコロコミック 15.コミックボンボン

11 ゲーム以外の趣味や興味のあることを教えてください（いくつでも）。
1.スポーツ 2.スポーツ観戦 3.釣り 4.プラモデル・模型 5.カラオケ 6.CD鑑賞 7.アニメ全般 8.映画鑑賞 9.ビデオ鑑賞 10.トレーディングカードゲーム 11.読書 12.パソコン 13.落語 14.その他

12 あなたはニンテンドウパワーの書き換えシステムを利用したことがありますか？
1.ない 2.1回だけ 3.2回以上 4.システムをしらなかった

13 ニンテンドウパワーの書き換えに入れてほしいゲームを教えてください（3つまで）

14 ニンテンドウパワーのゲームで、攻略記事を掲載してほしいものを教えてください（3つまで）

ご協力ありがとうございました。

ファミ通64+アンケートはがきの書きかた

アンケートはがきの表の部分には、ファミ通64+へのご意見、ご希望などを書いてください。

アンケートはがきの裏の部分はマークシートになっています。質問の答えと同じ番号の⬭を、濃い鉛筆でぬりつぶしてください。⬭からはみ出したり薄かったりすると、機械が読みとれない場合があります。はがきが折れ曲がっていたり汚れていたりしても読みとれなくなりますので、ご注意ください。また、マークシート以外の部分はペンなどで記入していただいてもけっこうです。

●マークシート記入例

良い例　悪い例

ファミ通64+ 9月号のアンケートにお答えください

❶ ファミ通64+の9月号でおもしろかった記事はどれですか？下記の中から選んでください（いくつでも）。

❷ 逆につまらなかった記事はどれですか？下記の中から選んでください（いくつでも）。

1	特集：DOLPHIN	18	HOBBY ENGINE
2	64DDの可能性	19	21世紀のおもちゃ
3	最新ゲーム：スーパーロボット大戦64/GB	20	ステーショナリー・ショーケース
4	最新ゲーム：実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー2	21	夏休みゲーム絵日記
5	最新ゲーム：ロードランナー3D	22	徹底解析：ファイヤーエムブレム・トラキア776
6	シャドウゲイト64/シャドウゲイトリターン	23	徹底解析：スパイ アンド スパイ
7	爆裂無敵バンガイオー	24	プロダクトP
8	カスタムロボ	25	巨人のドシン1
9	ゲームボーイドラゴンクエストⅠ・Ⅱ	26	ポケモン☆シェルター
10	ポケットモンスター金・銀	27	パワスポ
11	マリオゴルフGB	28	トライフォースタイムス
12	ニンテンドウパワープレイングマニュアル	29	WIZでござるよ　ニンともカンとも
13	徹底解析：オウガバトル64	30	64++：スターフォックス64
14	徹底解析：マリオゴルフ64	31	GB++：ゲームボーイウォーズ2
15	徹底解析：スター・ウォーズ エピソード1	32	読者ページ
16	徹底解析：バイオレンスキラー	33	ゲームのハテナ
17	徹底解析：電車でGO!64	34	付録：マリオゴルフ64コースガイド❷

郵便はがき

料金受取人払

代々木局承認

5429

差出有効期限
平成13年
3月31日まで
郵便切手は
いりません

151-8720

(受取人)
東京都渋谷区代々木4-33-10
(株)アスキー

ファミ通NP編集部

ファミ通64+（ロクヨンプラス）9月号係

フリガナ		生年月日	性別	年齢
お名前		19　年　月　日	男・女	歳
ご住所	□□□-□□□□	都道府県		
☎（　　）　ー		希望するプレゼント番号		

本書に対するご意見・ご感想

オゲチャなルアー。
入荷しました。
ゲームボーイ カラー専用カートリッジ
GAME BOY COLOR
7.23
発売!!
3,980円
(税別)
「これでほんとに
サカナが釣れるの?」
という声が聞こえてきそうだけど、
めちゃ釣れる釣りゲーム
ルアーのカタチもなまえも超オゲチャ
グロブデとかドラゴンなど60種類以上
ブラックバスから人面魚までサカナも60種類
すべて自分のホームレイクにコレクションできる
30人のライバルと戦ってテクをゲット。
トップアングラーになるフィッシングRPG。
トモダチとの対戦・ホームレイクの交換・
ミニゲームと機能充実!
ポケット
ルアーボーイ
POCKET LURE BOY
カラーゲームボーイ専用ソフト
ゲームボーイカラー専用カートリッジ
ルアーフィッシングRPG
ポケット
ルアーボーイ
POCKET LURE BOY
GAME BOY COLOR
COLOR 専用
ルアーキャラクター[ゴブリン]
16.2m
釣った魚はホーム
レイクにコレクション
ねえ、わたしと
しょうぶしたい?
はい
いいえ
ライバルと戦う
フィッシングRPG
WIN
55.6cm
54.2cm
LOSE
ライバルに勝つと
ルアーやテクがもらえる
ご注意
本品は「ゲームボーイカラー」専用のカートリッジです。
「ゲームボーイカラー」以外の本体では使用できません。
ゲームボーイカラー
ゲームボーイ
通信ケーブル
対応
SLOT GAME
050
MEDAL
100
アタリ!
3まい
ミニゲームで
幻のアイテムが…
世界中を釣り歩こう
発売元:KING RECORDS キングレコード株式会社
開発営業本部 マルチメディア推進部 TEL.03-3945-2577 FAX.03-3945-2725
ゲームボーイは任天堂の登録商標です。
©1999 KING RECORDS / KAGA TECH

コトブキシステム株式会社 〒737-0045 広島県呉市本通2丁目6番3号 TEL 0823-21-3300 http://www.enjoy.ne.jp/~k-kemco/

N と NINTENDO64 および 振動パック は任天堂の商標です。ゲームボーイ は任天堂の登録商標です。 Licensed by NINTENDO

T1107855090558

PRINTED IN JAPAN 大日本印刷 ©ASCII 1999 雑誌 07855-09

月刊ファミ通64+(プラス) [1999.09 7/21発売号] ファミ通64+ ロクヨンプラス

●平成11年9月1日発行(毎月1回1日発行) ●第1巻 第3号 通巻3号
●発行所 株式会社アスキー ●発行人/編集人 浜村弘一
●〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10 Tel.03-5351-8111(大代表)

Nintendo powered by ファミ通

特別定価 550円 本体524円

月刊ファミ通64+(プラス)
[1999.09 7/21発売号]

ファミ通64+ ロクヨン+プラス

● 64DDネットワーク構想をキャッチ

● 特別付録 マリオゴルフ64コースガイド2

● 徹底解析でGO! 電車でGO!64

ASCII